185 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • MOBILE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

KILLZONE 2
8 PAG. HOLLANDS GLORIE

DANTE'S INFERNO
WERELDPRIMEUR!
HELSE SLACHTPARTIJEN

STREET FIGHTER IV
DE KING OF FIGHTERS IS TERUG!

GTA IV: THE LOST AND DAMNED
JOHNNY IS DE NIEUWE NIKO

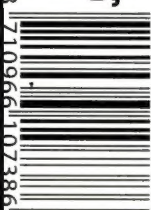
6 GOLD AWARDS!

EMPIRE TOTAL WAR™

HALO WARS SPECIAL
EFFE OMDRAAIEN, BAKLAP!

WWW.PU.NL

MRT.2009
€ 3,85



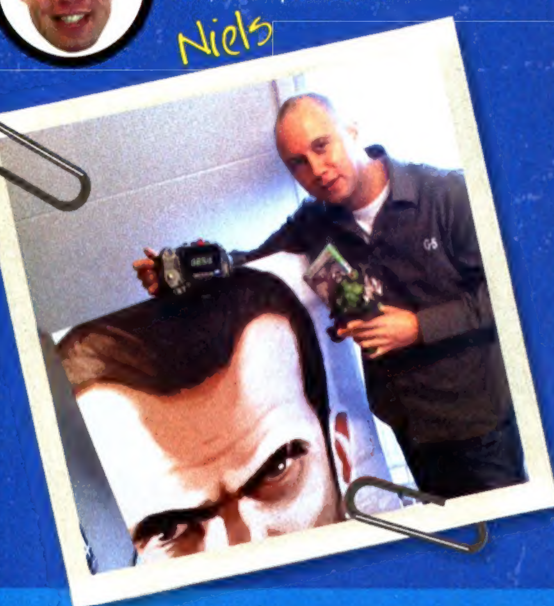
HUB UITGEVERS

PLUS: HOUSE OF THE DEAD OVERKILL: WALGALOOS • SCHIJT JE BROEK VOL MET F.E.A.R. 2 • RESIDENT EVIL 5 GAAT VOOR GOUD • AFRO SAMURAI: NINJA KOPPENSNELLER • RUK... UUUH ROCK REVOLUTION • BLUE DRAGON PLUS • DEAD RISING VERNEUKT OP DE Wii • OUWE PIKMIN UIT DE SLOOT GEHAALD • TENCHU: SHADOW ASSASSINS: BESTE NINJA-SIMULATOR ALLER TIJDEN • DAWN OF WAR II IS VERSLAVENDE SHIT • GEEN ZWAKKE PLEKKEN IN WORLD OF GOO • MINI NINJA'S • FABLE II: KNOTHOLE ISLAND • RACE PRO • MUSHROOM MEN • RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA • EN VEEL MEER...

ABOJAA!

De meesten van jullie hebben het waarschijnlijk al op de site gelezen; we zijn weer eens verhuisd. Hoewel het de vierde keer in twee jaar tijd is, blijven wij onszelf voorhouden dat het puur met huisvestingsproblemen te maken heeft (en niets met ons gedrag).
Nu heeft verhuizen altijd één mooie bijkomstigheid: je raakt zo lekker van alle ouwe meuk af. Leuke meuk, dat moet gezegd, want we krijgen hier natuurlijk nogal wat coole goodies binnen! Zo hebben we voor ons vertrek een hoop collega's blij gemaakt met toffe T-shirts, faceplates en hier en daar zelfs een gamepie dat we teveel ingekocht hadden als welkomstpremie voor nieuwe abonnees.
Kijk, en dan heb ik gelijk een bruggetje naar waar ik heen wilde, en wat met een mooi woord een loyaliteitsprogramma heet. Abonnees van PU hebben deze maand namelijk weer een kakelverse VIG Card bij hun nummertje gevonden. Tenminste, als je niet te enthousiast de PU uit zijn seal hebt gerukt en deze (de seal dus!) met kaart en al in de prullenbak hebt gegooid. Dat zou jammer zijn want met die VIG Card krijg je elke maand een dikke korting op games bij Free Record Shop.
We gaan echter verder, want vanaf deze maand neem je als abonnee automatisch deel aan onze 'Maandelijkse Meuk Loterij'. Check vanaf nu elke keer als de nieuwe PU uit is onze site om te zien welke abonnees die maand in de prijzen vallen. Dit proces vindt geheel random plaats, en de prijzen zijn afhankelijk van wat hier aan goodies binnen is gekomen. Wees dus voorbereid, vraag niet hoe het kan, maar profiteer ervan!

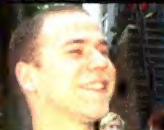
Niels



DE REDACTIE

Sommige redactieleden zijn al jaren niet meer in het bezit van een vaste telefoonverbinding. Anderen zijn vrijwel nooit mobiel te bereiken. Inderdaad, net als bij alle overige issues, denken de PU redacteuren ook vrijwel allemaal verschillend over het fenomeen mobiel bellen.

WOUTER



Ik gebruik de laatste vier jaar alleen telefoons die mensen mij geschonken hebben omdat ze zelf een nieuwe kregen, dus ik kan nou niet bepaald zeggen dat mijn mobieltje als een statussymbool dient. Mijn huidige phone heeft een dikke barst in het scherm en dat geeft de jongen karakter. Voor de rest kan ik gewoon met 'm bellen, laat hij de Swedish Chef horen als ik gebeld word en zegt ie MAIL MOTHERFUCKER als ik een SMS'je krijg. Een prima relatie dacht ik zo...

JEROEN



Ik kan eigenlijk niet meer zonder mijn mobieltje; ik check er mijn mail mee, ik check het internet, luister naar muziek en kijk er korte filmpjes op. Wat zeg ik, sinds Apple serieus in de games zit, speel ik er ook nog spelletjes op. Ik zweer bij de iPhone maar die Sony Ericsson Xperia is ook wel erg lekker hoor.

J.J.



Een telefoon om te bellen? Zooo 2000. Ik gebruik mijn telefoon alleen nog maar om te mailen en te surfen. Ideaal voor al die ritjes Haarlem-Amsterdam waarbij ik me tot voor kort kapot verveelde. En ja, mijn computer gebruik ik om te bellen. Skype kost niks.

JURJEN



Ik ben nooit een emotionele band aangegaan met mijn telefoon. Ik gebruik het ding zo weinig mogelijk, en alleen waarvoor ie bedoeld is, net als een douche, scheerapparaat of winkelwagentje. Nou moet ik wel zeggen dat ik die iPhone een verleidelijk apparaat vind. Het is voor het eerst dat dat Multi-Functie-gedoe in een telefoon goed is uitgewerkt, en ik kan me ook best voorstellen dat zo'n ding echt mijn vriend wordt. Vooralsnog vind ik de prijs echter te hoog.

JAN



Mijn accountant , de wijze heer Worp, zei me ooit: "Altijd je telefoon opnemen, misschien hangt er wel een miljoen aan de andere kant van de lijn". Sindsdien kan ik niet meer zonder mijn mobiel. De iPhone ziet er slick uit, maar qua batterijduur en foto's laat ie nog veel te wensen over. Ik ben momenteel erg blij met mijn Sony Ericsson Xperia.

STEVEN



Mijn eis als ik een telefoon uitzoek, is dat ie goed in mijn broekzak past. Dus graag zo slick en klein mogelijk. Als ik wil internetten neem ik wel een laptop mee, ik ben namelijk geen fan van internet op telefoons. Een mailtje gaat nog wel, maar echt leuke sites checken... nah. En voor muziek heb ik m'n MP3 speler, voor foto's een camera, en omdat ik altijd met de auto of fiets reis, wordt er al helemaal niet mobiel gespeeld. Gewoon ouderwets bellen dus, that's it.

ED



Tja, ik bevestig wel een beetje alle vooroordelen over ouwe lullen. Ik gebruik m'n mobieltje, dat ik zes jaar geleden heb gekocht voor 15 euro, alleen om te bellen. Zelfs sms'en doe ik zelden of nooit. Ik heb 'm ook meestal uitstaan tot ergernis van velen maar ik ben gewoon bang dat ie net leeg is, die ene keer dat ik 'm écht nodig heb.

MAARTEN



Voor mij is er maar één telefoon en dat is een iPhone. Eigenlijk is telefoon niet eens een goede omschrijving voor het apparaat, want bellen doe ik er het minst mee. Ik moet gewoon overal m'n mail kunnen checken, PU.nl in de gaten kunnen houden, mijn agenda kunnen bijwerken, intersletten en muziek kunnen luisteren. De laatste tijd gebruik ik 'm zelfs om in de bus games op te spelen, zoals Rolando, een Loco Roco rip-off die nog beter is dan z'n voorbeeld.

IEMAND MOET HET DOEN



De perstrip voor de game Dante's Inferno (zie pagina 22 t/m 25) vond plaats in de culturele hoofdstad van Italië: Florence. Nu is Jurjen bij ons de enige die nog wel eens een museum van binnen ziet en een boek zonder plaatjes leest, dus was hij de man om te genieten van deze trip die ons zeer geschikt leek voor een minnaar der schone kunsten.

Dat de PU redacteur met de meeste geestelijke bagage en het hoogste beschavingsniveau zich uitermate goed vermaakt heeft, kunnen we wel afleiden uit de volgende quote uit zijn artikel. "De laatste ongedoopte baby prikte ik als een stukje saté aan de punt van mijn zeis om de zondige zuigeling vervolgens in een wolk van bloederige brintapulp tegen de vloer te kwakken."

DE ENE NA DE ANDERE DROL VAN UWE BOLL

Weinigen zullen de man op de foto met Maarten herkend hebben, maar dit is nu Uwe Boll; de man die na Jack Thompson het meest verafschuwd wordt in de game-industrie. Boll slaagt er namelijk elke keer weer in met zijn verfilmingen van games (Alone in the Dark, House of the Dead, Postal, Bloodrayne) de 'Bottom Top 100' te halen, een lijst van slechtste films ooit gemaakt.



Het volledige interview met Uwe Boll kun je bekijken op PU.nl, en dan zie je dat de Duitser zichzelf gelukkig ook niet helemaal serieus neemt.

Momenteel is Boll bezig met de verfilming van Far Cry, en neem maar van ons aan: die film wordt ook om te huilen.

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Zoals Niels al aangaf zijn we deze maand verhuisd en dan kom je inderdaad heel wat ouwe meuk tegen. Een van de dingen die ik aantrof was mijn outfit die ik vier jaar geleden droeg tijdens mijn perstrip naar Dubai, en dat bracht weer heel wat fijne herinneringen boven. Helaas heb ik de kleding wel meteen in de afvalbak moeten gooien omdat er allerlei scheuren in waren gekomen en het geheel stonk naar de kots van een incontinente labrador. Gelukkig hebben we de foto's nog...

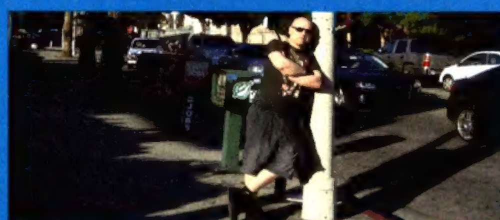
ED



ALS DAT MAAR GOED GAAT...

We houden ons hart vast want Wouter is weer eens op trip, en niet zomaar een trip maar eentje waarmee hij in twaalf dagen zo ongeveer de halve Verenigde Staten bezoekt. Als je dan bedenkt dat die gast er het afgelopen jaar in is geslaagd om twee keer z'n vliegtuig te missen, z'n portemonnaie kwijt te raken, luid snurkend in slaap te vallen tijdens een persconferentie en afwezig te zijn op een etentje dat vanwege zijn komst was georganiseerd... dan is onze bezorgdheid wel enigszins begrijpelijk, toch?

Volgende maand lees je hoe het allemaal is afgelopen. Maar dat Wouter volgens afspraak meteen na aankomst ons een paar foto's stuurde, stelt ons wel een beetje gerust... een heel klein beetje.





COVERVIEW



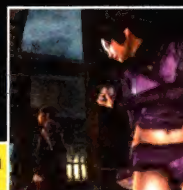
FIRST LOOK

PREVIEW



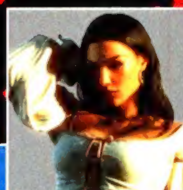


REVIEW



EXTRA

VAST





★ Brief ★ VAN DE MAAND

ONTKENNINGSFASE

Geachte PU redactie,
Net als veel mede gamers ben ook ik opgegroeid met Nintendo. De nieuwe weg die ze zijn ingeslagen, heeft er voor gezorgd dat zelfs non gamers het kleine apparaatje in huis hebben staan. Collega's op m'n werk hebben er een, m'n oma heeft er een, de fysiotherapeut om de hoek heeft er een. Een enorm succes dus.
Je voelt hem al aankomen; de keerzijde van dit alles is dat vele, zogenaamd, hardcore gamers niet blij zijn met deze ontwikkeling. Gamers zouden zich door Nintendo bedrogen voelen, er zijn te weinig hardcore games en te veel "Kiddy" of in sommige gevallen "Granny" games... Bullshit, klinkklare onzin!! Wie Nintendo echt een warm hart toedraagt, herinnert zich nog wel het plaatje op de doos van de NES: vader, zoon, moeder, dochter samen gezellig om de TV met allemaal een controller in de hand.
Neem een greep uit de collectie van Nintendo, beginnend bij de NES tot aan de GameCube. Wat zaten er een F*** titels bij, inclusief randapparatuur als dansmatten, powergloves, headsets, spraakbesturing... Twintig jaar geleden was Nintendo ook al bezig met innovatie. Kortom Nintendo doet wat het altijd al heeft gedaan: entertainment bieden voor het hele gezin. Nintendo Entertainment System, het woord zegt het al.
Hoe verklaar je dan de forse kritieke van de hardcore gamers? Één woord: nostalgie. De games van weleer hebben de tand des tijds niet doorstaan en in het HD licht komt hun ware aard naar boven
Het is pas sinds de komst van de Angry Video Game Nerd dat games van twintig jaar geleden echt goed onder de loep worden genomen. De line-up van toen was niet rozengeur en maneschijn, het was soms ronduit tragisch en triest. Maar als je 10 jaar oud bent en je krijgt voor je verjaardag geen Megaman maar Back to the Future, dan speel je hoe dan ook dat spel uit en geniet je ervan want je had niks anders.
Kortom, iedere hardcore gamer is in ontkenning, een sessie regressietherapie en al die herinneringen aan crappy games komen weer bovendrijven. Nintendo fanboy/girl,wees eerlijk naar jezelf en koop gewoon een 360 of PS3 ipv te wachten op die lange lijst van hardcore Wii games; die komen namelijk niet.
Pieter Jan | Internet

Omdat jij de enige zinnige brief van deze maand hebt geschreven, is die EA game naar keuze dik verdiend.

JJ SNAPT 'T

Beste grappige gappies van de PU,
Uiteraard zal ik beginnen met allemaal de beste wensen! Ik zal het geslijm achterwege laten, daar jullie toch wel rocken.
Normaal gesproken ben ik niet zo van een reactie schrijven op iets uit jullie blad, daar zijn andere mensen vaak goed voor (ik suck er vaak gewoon in). Maar nu las ik in PU#181, de laatste van het jaar, een artikel van JJ (Commentaar: Azijnzeikers, Zeurkousen en Randdebielen).
Nu moeten jullie begrijpen dat de PU voor mij net als de krant is als je van actualiteit houdt, ik kan nooit wachten tot de volgende PU door de brievenbus komt. Ik zat op een rustige dag aan het begin van het nieuwe jaar lekker rustig op de pot, peuk in mijn bek, en de heerlijke lectuur genaamd PU in mijn handen (en nee, zeer zeker niet om mijn kont ermee af te vegen, integendeel).
Toen ik op pagina 15 kwam en het bewuste artikel las, dacht ik bij mezelf: het wordt tijd dat ik ook eens wat naar jullie schrijf.



En ik kan eerlijk gezegd maar één woord bedenken dat mijn gedachten over dit artikel weergeeft: BAAS!
In dit geval vooral JJ, maar uiteraard de rest ook, ga door zoals jullie aan het rocken zijn...
Bedankt voor het schrijven van mijn krant en tot volgende maand.
Peace out m8s!
Arley Valdes Grisales | Internet

Roken op het toilet? Mag dat eigenlijk nog wel van minister Klink?

JEROEN EN JAN SNAPPEN 'T NIET

Beste mensen van el PU redactio, laat me alvast even duidelijk maken dat ik elke maand met smart uitkijk naar de PU.
Zo, nu we dat hebben gehad, let's get to the point. Een paar dagen terug viel bij mij de PU weer op de mat en al gillend en krijsend van blijdschap rende ik met dit lichtpuntje van m'n week (een halve hand in het verband belemmert je gamen toch enigszins) naar m'n kamer om te gaan lezen.
Zo gezegd zo gedaan, ik kwam aan bij de Rock Band 2 review waar ik toch een beetje pissig over ben, betreffende een opmerking van dhr. Jeroen Roding. Namelijk, en ik citeer: "Hierdoor krijg je 139 nummers tot je beschikking om helemaal op los te gaan. Dit in tegenstelling tot GHWT waarop je geen tracks van deel 3 kunt overzetten, evenmin als nummers die je eerder online gekocht hebt".
Nou is dit niet heel eerlijk om te zeggen, gezien het feit dat RB 1 en 2 dezelfde engine en instrumenten hebben, waar GHWT misschien ook dezelfde engine heeft, maar NIET dezelfde instrumenten. Laten we wel wezen, als ze ook nog eens de extra instrumenten voor GH3 erin gingen werken, was ie nu nog niet uit.
Ik las verder en dacht 'muh, kan gebeuren, gewoon volgende keer beter', totdat ik bij de 'review' kwam van GTA IV op de PC. Ik zeg bewust 'review', omdat dit meer een review van de video-editor was dan van de game zelf. Ik weet dat het een PC-port is, maar kom op zeg, je kan toch wel iets meer doen? En waarom zeggen jullie niks over het feit dat je een BEEST van een PC nodig hebt om hem te spelen? Is GTA IV zo geweldig dat het niet opvalt? Ik vind het trouwens ook ietwat vreemd dat dhr. Jan Meijroos zegt dat GTA IV op de consoles al goed was maar nu nog beter is terwijl het een lagere score krijgt...
Erik | Internet

Je hebt een puntje, een heeeeeeel kleintje, over GHWT. Maar het had best gekund dat je die tracks van GH over had kunnen zetten naar GHWT natuurlijk. Oké dan kun je niet drummen of zingen, maar dan hoef je niet steeds een disc swap te doen als je bijvoorbeeld One van Metallica wilt spelen.
En wat GTA IV PC betreft; Jan heeft 't ons proberen uit te leggen, maar na 25 minuten zijn we gestopt met luisteren.

JJ SNAPT 'T NIET

Beste JJ,
Jij noemt GoW2 de allereerste echte Hollywood-game, de eerste game die echte emoties oproept. Geloof me, ik heb Gears of War 2 zelf bij een vriend gespeeld, en ben alleen maar teleurgesteld in jouw review.
Jij vindt GoW2 de Messias van de games omdat 't een geweldig verhaal vertelt, waarin je meegaat. Maar het verhaal is niks. Flinterdun.
Daarentegen zijn er een heleboel andere games die óók een verhaal vertellen, zonder 'tergend saaie en geforceerde cutscenes'. Neem Fallout 3, dat jou het verhaal niet vertelt, maar je het verhaal laat uitvoeren en ontvouwen.Max Payne 2 vertelt zijn werkelijk hartverscheurende verhaal middels pagina's uit een stripverhaal, en hier en daar maakt Max een opmerking met betrekking tot ditzelfde verhaal.
Dat jij je in Marcus Fenix en de bende kan inleven ligt misschien meer aan het feit dat jullie allemaal hersenloze spierbundels zijn die van geweld houden, dan aan de game zelf.
Als jij je horizon eens zou verbreden naar, bijvoorbeeld, de RPG-scene, zou je meer van deze verhalende games tegenkomen.
Ik wil besluiten met waar jij mee besluit: het feit dat iedereen die een 360 heeft maar dit spel niet gaat halen, zijn of haar abonnement maar moet opzeggen. Ja, ik heb een 360. Nee, ik ga GoW2 niet halen, in ieder geval niet tot ie diep in de budgetbak ligt, en nee, ik ga mijn abo niet opzeggen. Want jij bent degene die het niet waard is, als je zo beperkt denkt.
Tim Smedinga aka PenTa | Internet

JJ: "Beste Tim,je slaat de plank hier toch echt mis. Hoe kun je Fall Out 3 nu een Hollywood productie noemen? Heb jij wel eens langer dan drie uur in een bioscoop gezeten?
De regels bij een Hollywood film zijn simpel: de movie moet als een rollercoaster voorbij denderen en een simpel doch pakkend plot bevatten. GoW 2 is kort, intens, krachtig, simpel doch pakkend en na afloop heb je een smile op je smoel. zelfs de beroepsmatige azijnpissers van de Edge, zijn het daar over eens.
Dus als je me wilt pakken, doe het dan goed.
En dat je mij typeert als een hersenloze spierbundel, vat ik op als een groot compliment; daar heb ik me immers achttien jaar kapot voor getraind!"





De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



YO!ART

Begon met wat gebrabbel met balpen, is uiteindelijk toch nog een aardige Killzone tekening geworden. Ik heb het spel nog nooit gespeeld, ben niet van plan om deel 2 te gaan spelen, en heb geen PS3, maar dat maakt natuurlijk niet uit.
JJ Kamminga

Weet je zeker dat het Killzone is?

BABES?

Dag lui!
Ik vind die posters enig met die (enigszins tengere) modelletjes, maar ik vroeg mij af of het niet mogelijk is om ook een paar keer een mannelijk model te gebruiken? Een beetje diversiteit op dat gebied kan geen kwaad denk ik! En wat is er nu leuker dan een lekkere kerel naast Sheva Alomar of Natasha! Jullie doen er vast een hoop mensen een plezier mee!
Groetnis!
Jentse | Internet

Beste Jentse, speciaal voor jou: een lekkere rijpe kerel!



NERD HOOFD

Ik zat echt te wachten op de PU met daarin Banjo Kazooie N&B maar ik zag de score wie het heeft gespeelt en dan zegt het mij al genoeg Jeroen als je geen platform games kan spelen zeg het dan gewoonn en je hebt naar mijn gevoel niet eens Banjo kazooie en Tooie gespeelt.
Ik lees het niet eens wat je schrijft, N&B is zeker wel een van de games die je moet halen maar JerOENTje kan alleen maar games spelen waarbij je moet schieten op alles wat beweegt en het toch niet fout kan doen. Maak verder weer eens een blad dat de inhoud van games weer geeft. en niet alleen het verhaal en hoe het eruit ziet.
HnK Kenshiro/Bastiaan Dekkers | Internet

Jij verwijt Jeroen dat ie Banjo Kazooie en Tooie niet gespeeld heeft, terwijl je zelf kritiek geeft op een artikel dat je niet eens gelezen hebt! Nee, dat heeft inhoud! Voor straf heeft Ed alle spelfouten in jouw stukje laten staan.



RARE PLAATJES

VOETBAL IS OORLOG
DE BAL IS ROND
ELK VOORDEEL HEB ZIJN NADEEL
MAAR BIJ PES 2009
STEEK JE GEWOON JE KOP IN IEMANDS REET

MVG PJ

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Overtref PJ en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iederéén die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL
OVV RAAR PLAATJE.

RARE PLAATJES POWER UNLIMITED

KORTE VRAAGJES

Hallo PU gasten,
jullie blad is helemaal te gék! Ik heb een paar vraagjes voor jullie en ik hoop dat jullie ze beantwoorden.
❶ Komt er nog een nieuw Guitar Hero III uitbreidingspakket voor de Wii want ik vond de uitbreiding van Aerosmith niet zo goed.
❷ Komt er nog een nieuwe Zelda of Mario uit voor de Wii?
❸ Welk spel is beter volgens jullie: Shaun White Snowboarding (Wii) of Skate It (Wii)?
❹ Is het echt de moeite waard om een DSi te kopen? Ik heb al een normale DS en een DSlite.
❺ Komt er een nieuwe Wii uit? Ik heb geruchten gehoord dat het de WiiHD gaat heten, is dat waar?
Ik hoop dat ik in jullie blad kom en ga vooral zo door!
Erwan | Internet

❶ We denken van niet. De focus ligt wat dat betreft wat meer op Guitar Hero World Tour.
❷ Jazeker, we gokken eind dit jaar.
❸ Op de Wii gaan wij voor Shaun White.
❹ Wacht daarvoor het oordeel van Jurjen maar even af. Hij gaat de komende maanden wat dieper op de DSi in.
❺ Die geruchten hebben wij ook gehoord, maar ook als het waar is, zal het nog wel even duren voor het zover is.

Beste PU,
Ik vind jullie blad geweldig en lees het met al het plezier van de wereld. Maar ik had een paar vraagjes.
❶ Ik ben aan het sparen voor een Xbox 360, en hou mezelf zolang zoet met mijn PS2. Hebben jullie misschien enkele PS2 aanraders? (als het kan onder 16, want ik ben minderjarig en mijn ouders zijn niet zo van geweld games).
❷ Op welke consoles komt Lord of the Rings: Conquest uit?
❸ Wanneer wordt het verhaal van BioShock 2 vrijgegeven?
❹ Willen jullie a.u.b. eeuwig doorgaan met jullie perfecte blad?
Bedankt voor jullie aandacht en keep up the good work!
Groetjes Yasha (grootste fan) | Internet

❶ Jazeker. Wat dacht je van Burnout, Dragon Quest: The Journey of the Cursed King, Rogue Galaxy, Kingdom Hearts II…
❷ PC, PS3 en Xbox 360.
❸ We hopen daar over een paar maanden meer over te kunnen vertellen.
❹ We gaan zeker door tot Ed's pensioen. Hoewel, dat duurt niet zo lang meer natuurlijk... Nou ja, ga er in ieder geval maar vanuit dat je kinderen de PU ook nog kunnen lezen.

Beste PU,
Ik ben 12 jaar en heb deze maand (januari 2009) voor het eerst jullie geweldige blad gelezen! Hij is echt veel beter dan andere gametijdschriften! Toen ik hem uit had, heb ik er meteen een abonnement op genomen. Ik heb al mijn spellen uitgespeeld en heb wat vraagjes.
❶ Wat is een leukere game? Call of Duty: World at War of Gears of War 2?
❷ Waarom vinden jullie dat?
❸ Wat is de beste sportgame van 2008 en/of 2009?
Ga zo door!!!
Tom | Internet

❶ Die games mag jij toch helemaal niet spelen? Maar sssssst… wij zouden voor Gears of War gaan.
❷ Waarom? Omdat het brute shit is. Daarom!
❸ FIFA 09.

Beste PU redactie (mede gamers),
Ik heb onlangs een PS2 gekocht wat een grote miskoop was. Nu wil ik weer een nieuwe spelcomputer kopen, maar wat is nou beter: de PS3 of de Xbox 360? Bedenkend dat de Xbox 360 nog maar 145 euro is en de PS3 400 euro.
Groetjes,
Thomas van Wingerden | Internet

Bizar dat je de PS2 een grote miskoop vindt. Dat maakt het voor ons wel erg moeilijk om je te adviseren. Laat eerst maar eens weten waarom je niet down bent met die console.

JAN SPEELT DE TOTAALSTE OORLOG

EMPIRE: TOTAL

Al vanaf de eerste trailers en vrijgegeven screenshots houdt Empire: Total War de serieuze strategen onder ons in spanning. Kan Creative Assembly haar roemruchte voorgangers toppen met Empire: Total War? Wordt dit de Moeder Aller Epische Oorlogen? Jan reisde hoogstpersoonlijk af naar de ontwikkelaar voor het antwoord op die vraag.

"MISSCHIEN WEL DE BESTE RTS GAME OOIT GEMAAKT!"

Soms moet je offers brengen om een mooi resultaat te bereiken. En de mannen bij Creative Assembly hebben offers gebracht. Ik zag vermoeide gezichten, ongeschoren koppen, stapels borden en kopjes die al dagen niet waren afgewassen, grote vellen papier waarop lijstjes met de allerlaatste bugs, chaotische bureaus en overal lagen lege blikjes energydrink. Tegelijkertijd zag ik passie, vertrouwen, trots, perfectionisme, vakidioten en een ontwikkelaar die op de drempel staat om wederom een fabelachtige PC game te releasen.

BIJNA KOTSEN

Zelf had ik die ochtend op mijn eigen manier offers gebracht. Na een korte nacht, spoedde ik me naar Schiphol. In London aangekomen, stapte ik in een Engelse taxi met een chauffeur waar de geest van Colin McRae in was gevaren. De man reed zo hard naar de ontwikkelstudio dat ik uit angst bijna in m'n broek scheet. Eenmaal bij Creative Assembly aangekomen stond ik echt bijna te kotsen... om vervolgens achter een 24 inch breedbeeldmonitor gezet te worden, om Empire: Total War te spelen.
Na een kopje thee en een paar hele diepe zuchten, schoof ik de monitor een kleine dertig centimeter verder van me af en klikte, bijna trillend, op de Grand Campaign - knop.

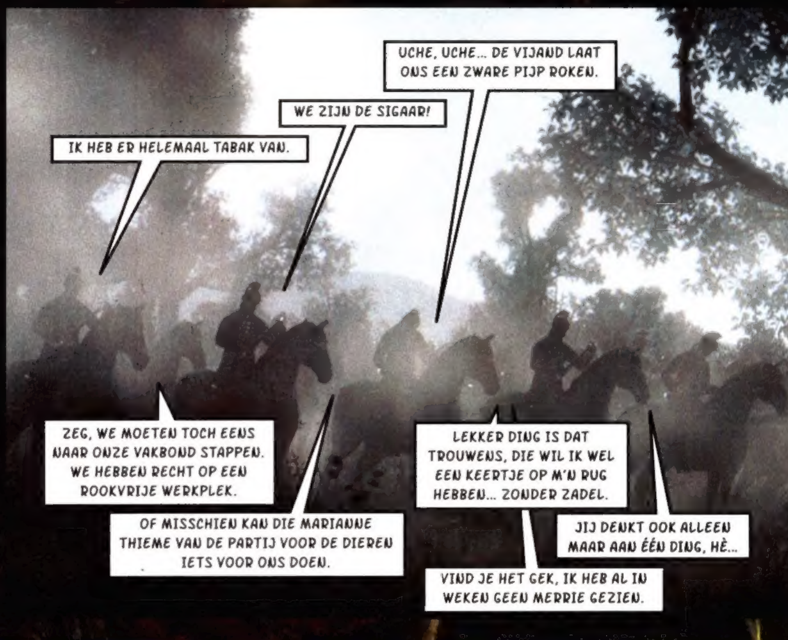
IEDEREEN OORLOG

Mijn ongemakkelijke gevoel verdween gelukkig als sneeuw voor de zon. Niet zo vreemd, want Empire: Total War (E:TW) is de grootste, meest ambitieuze game die de Engelse ontwikkelaar ooit heeft gemaakt.
Ga maar na: er zijn meer speelbare facties dan ooit in het spel, er zijn voor het eerst volwaardige zeeslagen, en naast de wereldkaart campagne (het kloppend hart van het spel) is er een aparte Road to Independence campagne. Daarnaast kun je losse land -of zeeslagen spelen waarbij jezelf de strijdende partijen en het oorlogsmateriaal bepaalt, en dan heb ik nog niet eens de scenario missies en de multiplayer genoemd.
Een lawine aan spelmogelijkheden die gesitueerd is in een van de meest fascinerende perioden ooit: de 18^e en het begin van de 19^e eeuw. Een tijd waarin vele landen met elkaar oorlog voerden, de overzeese expansiedrift enorm was en productieprocessen enerzijds, en oorlogvoeren anderzijds in ongekend tempo veranderden. Een beter tijdvak voor een epische RTS had men niet kunnen kiezen.

VIS IN WATER

Het betekent dat je als speler voor het eerst ook letterlijk over de hele

TIPS
1: Als je tijdens de landgevechten in het heetst van de strijd op INSERT drukt (meestal de knop naast Delete), kom je in first-person view van de unit die je op dat moment aanstuurt.
2: Meer weten over de zeeslagen en Empire: Total War? Check PU.nl!





WAR

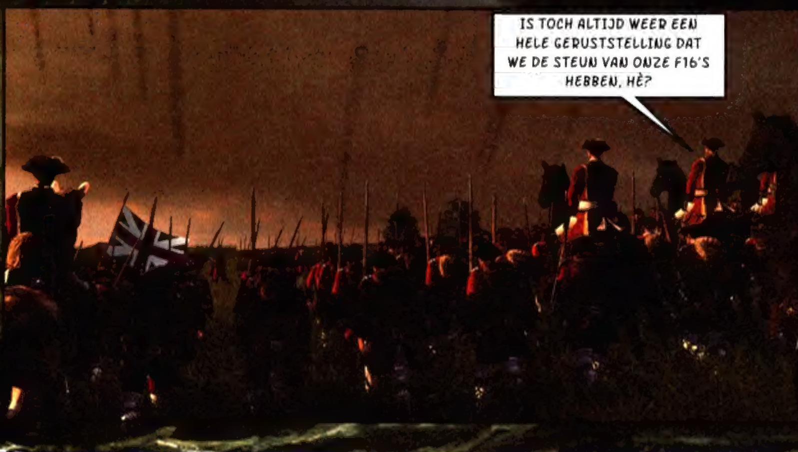
POWER UNLIMITED GOLD



wereld zwerft omdat overal op de aardbol geknokt werd. Ruzie over kolonies, spanningen tussen Engeland, Spanje en Frankrijk, oorlog in Amerika, Afrika en India… overal werden destijds conflicten uitgevochten.
Wanneer je de Grand Campaign begint, in het jaar 1700, word je bijkans overweldigd door de schaal van het spel. De wereldkaart is enorm, verdeeld over drie oorlogstheaters en het is even slikken waar te beginnen.
Overal lopen handelsroutes, moeten kolonies worden gesticht en ontwikkeld, dient een legermacht op poten te worden gezet, en beslis jij wat je als eerste gaat researchen.
Gelukkig word je bijgestaan door een handige raadgever die linksboven in beeld suggesties doet waarmee te beginnen en waarop te letten.
De doorgewinterde Total War speler voelt zich meteen als een vis in het water, maar de nieuwkomer doet er goed aan te beginnen met The Road To Indepence. Hier staat de onafhankelijkheidsoorlog van de Britse kolonisten in het nog te vormen Amerika centraal. Deze aparte, verhalende campagne is een prima startpunt voor nieuwkomers omdat je hier heel langzaam de vele facetten van het spel gepresenteerd krijgt. Je zou het kunnen zien als een verkapte, zeer uitgebreide, tutorial maar daarmee doe ik The Road To Indepence eigenlijk tekort.

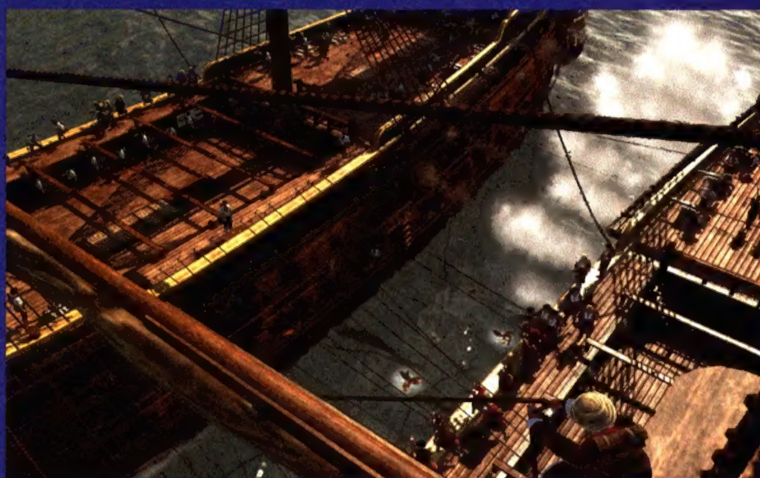
THE PATRIOT

The Road To Independence is opgedeeld in een aantal hoofdstukken die weer onderverdeeld zijn in verschillende missies.
Het eerste wat je doet is het afslachten van de inheemse indianen en het oprichten van Jamestown. Je stoeit een beetje op de bekende turn-based wereldkaart, doet op beperkte schaal wat research en werkt steeds iets complexere missies af.
Later vecht je tegen weer andere indianen en vind je ook de Fransen tegenover je om uiteindelijk toe te werken naar de grande finale: de Amerikaanse onafhankelijkheidsoorlog, uitmondend in bloederige gevechten tegen de troepen van Groot-Brittannië die helemaal niet zaten te wachten op opstandige kolonisten die hun eigen natie overzee uitriepen.
Denk aan de enorme veldslagen aan het einde van de film The Patriot en je hebt een beetje een idee wat voor 'lekkers' je allemaal te wachten staat.



FUCKING DETAILS

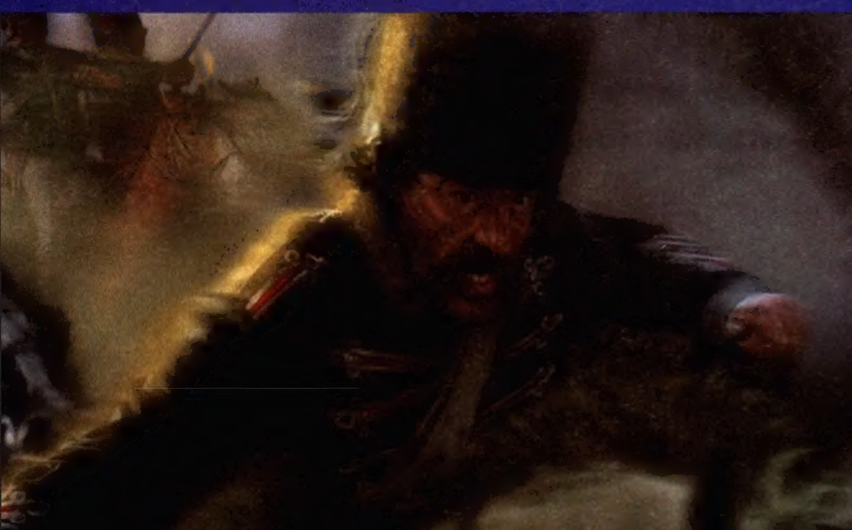
Naast de pracht en praal waarmee de massale veldslagen in beeld worden gebracht, is het een genot om keer op keer verrast te worden door de ongelofelijke details die de makers in de game hebben gestopt. Stel: een vijandelijk regiment vlucht tijdens een gevecht de bossen in, en jij jaagt hen op en zet het gevecht in het struikgewas voort. Door de dichte bomenpartijen zie je natuurlijk geen snars meer, dus zoom je volledig in tot gedetailleerde man tegen man gevechten. Op dat moment zul je het fluiten van vogels in de bomen horen en het kraken van dor hout dat verpulvert onder de voeten van je manschappen.
Ander voorbeeldje: het herladen van de musketten. Je ziet de soldaten hun zakjes kruit openscheuren, hun loop vullen, de boel aanstampen en vuren… om dat vervolgens weer te herhalen. In het heetst van de strijd dacht ik enerzijds 'schiet nu toch eens op!' maar anderzijds werd ik als een kind zo blij van dit waanzinnige gevoel voor detail.
Nog eentje doen? Wanneer je tijdens een zeeslag een vijandelijk schip wilt boarden, kan het gebeuren dat de moraal van de nog aanwezige soldaten op dat schip door jouw brute kanonnengebulder zodanig gedaald is dat ze in een vlaag van paniek overboord springen. Dit zie je nooit wanneer je (zoals gebruikelijk) hoog boven de schermutselingen bent gepositioneerd en je met je muis de overall slag coördineert.
Het is dus echt zonde om niet af en toe flink in te zoomen en het strijdgewoel van dichtbij mee te maken.



MINDER MICRO

Ik kan iedereen aanraden om The Road To Indepence te gaan spelen, al kan ik me goed voorstellen dat de Total War spelers van het eerst uur meteen in de Grote Campagne willen duiken.
Al snel valt op dat de game enerzijds enorm veel diversiteit en mogelijkheden biedt op het gebied van oorlogstuig en diplomatie, maar tegelijkertijd zijn de presentatie en de besturing een stuk cleaner en meer gestroomlijnd. Zo kun je op een gebouw of unit klikken, en hop, je krijgt de nodige basisinformatie in een klein menuutje. Wil je dieper gaan, dan kun je doorklikken en opent zich een tweede scherm met een schat aan informatie.
Heerlijk voor de fanatici, maar er zullen zat spelers zijn die dit tweede niveau van menu's nooit zullen ervaren en de game toch prima kunnen spelen.
Het terugdringen van micromanagement in Total War ervaar ik als positief. Er is nog steeds meer dan genoeg te spioneren, onderhandelen, diplomatie te bedrijven, te onderzoeken en aan te sturen… maar het gaat allemaal wat sneller, overzichtelijker en gebruiksvriendelijker. »







OVERMOEDIG

In de Grand Campaign koos ik als eerste natuurlijk voor de Provinciën Holland die nog niet verenigd waren. Vlaanderen is aan het begin van de Campagne logischerwijs in handen van Spanje (ken je geschiedenis baklappen!) maar overzee had ik al aardig wat leuke koloniën in bezit zoals Curaçao en Suriname.
Mijn eerste stap was om een van mijn Agenten in een universiteit te plaatsen zodat research naar betere musketten en bajonetten wat sneller verliep. Ondertussen verhoogde ik de belasting voor de edelen en dat compenseerde ik door een operahuis neer te zetten. Zolang je onderdanen tevreden zijn, kun je je namelijk het nodige permitteren. En wanneer je steden betere faciliteiten krijgen (goede wegen, luxe gebouwen), trek je meer inwoners aan en creëer je automatisch meer inkomsten.
Toch kwam het geld niet snel genoeg binnen naar mijn smaak, en besloot ik om met een schip de handelsroute van Frankrijk te blokkeren. Het gevolg: een geïrriteerd Frankrijk maar wel tien procent extra inkomen na iedere beurt.
Vervolgens werd ik wat overmoedig en probeerde ik Vlaanderen te veroveren door de havens en steden (in Spaanse handen) te bestoken. Nu was niet alleen Frankrijk pissed maar ook Spanje. En aangezien Frankrijk aanschurkt tegen Vlaanderen en bondgenoot is van Spanje, stond ik binnen de kortste keren tegen Spaanse én Franse troepen te vechten. Dat zag er niet goed uit.
Om kort te gaan: het Verenigd Koninkrijk der Nederlanden is er tijdens mijn eerste speelsessie niet gekomen...

BETER EN GEMENER

Het mooie is dat ik met bovenstaande acties alleen al een halve middag bezig was, en ik was nog niet eens halverwege de Grote Campagne.
Had ik het Ottomaanse Rijk, Pruisen, Groot-Brittannië of een andere natie gekozen, dan was ik in een totaal andere campagne beland. Bovendien kent het spel een groot 'What If' gehalte waarbij jijzelf de geschiedenis herschrijft.
De grootste troef van Empire: Total War is echter de gigantische diversiteit aan wapentuig en bijbehorende tactieken, zowel ter land als ter zee. Het voert te ver om die nu allemaal te gaan oplepelen maar gaandeweg het spel krijg je steeds betere tactieken, wapens, schepen en munitie ter beschikking waarbij naar het einde toe de eerste vormen van chemische oorlogsvoering zich al manifesteren.

DROMEN OVER DE TOTALE TOEKOMST

En nu? What's next? Welk spel komt er na Empire: Total War? Ja, natuurlijk... de bijna plichtmatige uitbreiding (vrijwel zeker Empire: Total War – Napoleon), maar daarna? Wat komt er dan? Ik ben eens gaan filosoferen en kwam tot het volgende lijstje kanshebbers en wensen.



Rome: Total War 2. Als Medieval twee keer een game krijgt, dan verdient Rome die zeker. Rome: Total War (zie screen) is de meest succesvolle Total War game uit de serie tot nu toe en met het nieuwe Naval Battle systeem biedt dat voor de oorlogen uit de tijd van de Romeinen massa's ongekende mogelijkheden
Shogun: Total War 2. De eerste RTS game van CA was Shogun. Met de huidige techniek zou een nieuw deel rond het thema waar het allemaal mee begonnen is, de cirkel mooi rond maken.
Sparta: Total War. De tijd van de Oude Grieken leent zich uitermate goed voor een Total War game, zeker gezien de zeeslagen. Misschien dat het spel uiteindelijk te veel op Rome: Total War zou lijken, maar ik voel hem wel.
The Lord of the Rings: Total War. Zou het niet prachtig zijn? Alle grote gevechten uit de films van Peter Jackson nu eens echt naspelen met tienduizenden eenheden op het scherm? Als er een ontwikkelaar is, die het kan, is het CA wel. De rechten van de boeken en de films liggen echter vast bij EA dus deze game zal waarschijnlijk nooit het licht zien. Maar een mod, gemaakt door de community, die zie ik ooit nog wel eens komen.
Blitzkrieg: Total War. Een massale RTS over de Eerste Wereldoorlog klinkt op papier leuk, maar zoals de mensen bij CA me vertelden "is vreselijk lastig te realiseren". Het conflict was voor een groot deel een loopgravenoorlog, je hebt te maken met vliegtuigen en het gaat eigenlijk voorbij aan het hele principe achter Total War. Toch zou het een waanzinnige game opleveren.







Triest dat al die Apache indianen zijn uitgemoord. Het was een volk dat tot veel in staat was; zo beweert men zelfs dat ze op het punt stonden een helikopter uit te vinden.



SIMPLY THE BEST

De cavalerie, een persoonlijke favoriet van mij bij iedere Total War game, speelt gelukkig nog steeds een belangrijke rol maar met de uitvinding van het buskruit en de daarmee gepaard gaande bulderende kanonnen en duizenden schietende musketten, krijg je toch een totaal andere manier van oorlogvoeren.

Fraai is bijvoorbeeld het inzetten van lijnformaties waarbij de voorste rij van muskettendragers gehurkt schiet, terwijl de rij achter hen al hun geweren laadt en zich opmaakt voor de tweede golf aan geweersalvo's.

Of neem de Dragoons, die zich met hun paarden vliegensvlug over het land verplaatsen, ergens de boel afknallen, en er even snel weer vandoor gaan. Of de bewust lage schepen van bepaalde naties waardoor de logge oorlogsschepen domweg met hun kanonskogels over de masten en stagen van de vijand heen schieten. Of de Amerikaanse schepen die heel gemeen (maar doeltreffend) in plaats van kanonnen, brandende projectielen afvuren naar vijandelijke schepen. En zo kan ik nog wel uren doorgaan want de toffe gevechtsfeatures blijven zich tijdens het spel opstapelen.

Zoals zo vaak zeg ik: spelen is geloven, maar neem gerust van mij aan dat Empire: Total War de beste Total War titel tot nu toe is en misschien wel de beste RTS game ooit gemaakt!



CONCLUSIE

Empire: Total War is de ultieme Total War game. Al het goede uit de briljante serie komt op epische wijze samen in een fascinerend tijdvak. Iedereen met ook maar een greintje gevoel voor grootschalige veldslagen moet deze game gaan spelen.


JAN

SCORE 95

Hier ben je echt weken, nee maanden mee zoet. Dat Creative Assembly dit op een schijfje heeft weten te proppen is onwaarschijnlijk.

EMPIRE TOTAL WAR
PC
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
AANTAL SPELERS : 1 - 8
6 MAART 2009

12+



POWERSPY

- De kredietcrisis hakt er goed in bij zowel Microsoft als Sony. Sony draaide zelfs voor het eerst sinds vele jaren verlies. En wat doen bazen in zo'n situatie? Die zetten meteen een zwikkie mensen op straat. Want dat spaart lekker op de kosten.

- In dat licht kunnen de PS3-fans een prijsverlaging van hun console, die door enkele gamesites al voor aanstaande april was aangekondigd (richting $299), wel vergeten. Sony heeft immers gesteld dat er in 2009 echt winst moet worden gemaakt.

- Wie weet kan Sony wat geld bij Nintendo lenen. Die hebben toch genoeg.

- Overigens is de Wii niet overal even populair. In Rusland is de console bijvoorbeeld niet aan de straatstenen kwijt te raken. Reden: oudere Russen gamen niet, die drinken wodka. En jongere Russen hebben niks met de Wii omdat ze niks met sociaal gamen hebben. Zij drinken wodka en slachten CPU's af.

- En je kunt veel doen met de Wii, maar dat niet. Bovendien gaat gamen op het Wii Balance Board erg slecht na stevige wodka inname.

- Het jaar is nog kort, maar de Powerspy heeft nu al de beste gametitel van 2009 gevonden: Bikini Slayer Zombies.

- Het betreft een obscure Japanse game, die hier natuurlijk nooit uit zal komen, waarin chicks in bikini op de vuist gaan met hordes zombies.

- De Powerspy wil geen beef met Epic, Id en Valve, maar waarom hebben hun shooters geen chicks in bikini in de hoofdrol?

- Leuk hoor die Master Chief in Halo, maar je hebt daar toch liever een Master Slut met cupmaat 8B rondlopen die in een string de Flood afslacht.

- Doet de Powerspy zijn uiterste best om de mainstream media uit te leggen dat gamers hele normale mensen zijn die op gezonde wijze contacten met echte mensen leggen in de echte wereld, komt PS3 Home met een café area.

- Hoe gaat hij nu aan diezelfde mensen uitleggen dat gamers het leuk vinden om een virtuele frappuccino met mede gamers te drinken terwijl er ondertussen met zestien man tegen een polygonen chickie staan aan te rijden...

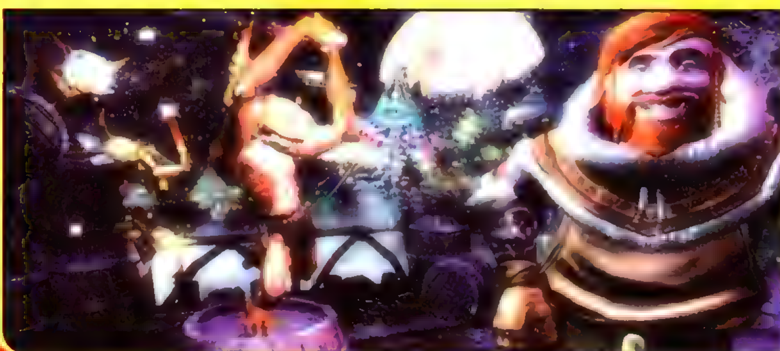
TE VEEL CHAUVINISME ROND KILLZONE 2?

Dat Killzone 27 februari uitkomt, zal jullie de afgelopen weken niet zijn ontgaan. Wij en de rest van de Nederlandse gamemedia pakten uit met specials, interviews en complete minidocumentaires. En ja, daarin lieten we unaniem een zeer positief geluid horen, misschien wel op het chauvinistische af.

Wie weet is het wel typisch Nederlands, maar de reacties van de gamers zelf op al die aandacht voor Killzone 2 was niet altijd even positief. Men vond het allemaal een beetje op een hype lijken, en beweerde dat die game al dat gebrul niet waard was.
Die laatste zin verleidde PU-baas Niels er bijna toe al die mensen een baan te geven bij de PU, aangezien zij het werk van Ed een stuk eenvoudiger zouden kunnen maken. Als je immers in staat bent aan te geven hoe goed of slecht een game is zonder hem te spelen, dan zou je al in januari alle PU's van dat jaar kunnen gaan maken. Kan onze eindbaas de overige elf maanden op z'n luie reet zitten...



Maar effe zonder dollen. Waarom mogen we niet beretrots zijn op het feit dat er in Nederland een game is gemaakt die qua budget, impact, aanzien én kwaliteit kan wedijveren met grootmachten als Metal Gear Solid, Resistance en Uncharted? Waarom mogen we niet blij zijn met een game die dit jaar zal gaan behoren tot de top 5 best verkochte PS3 games wereldwijd? Ter vergelijking, dat is dus van dezelfde orde als een Nederlandse film die het schopt tot de top 5 best bezochte films in Amerika. En in dat laatste geval zouden de makers overal op TV zijn en was het voorpaginanieuws.
Wij snappen dat niet. Wij zullen dan ook alles binnen onze mogelijkheden doen om mee te helpen aan de transformatie van Nederland tot een echte gamesnatie zoals Japan, Engeland, Canada en de VS. En dankzij Overlord en Killzone 2 doen we al heel goed mee.
Maar Nederland kan veel meer. De infrastructuur is aanwezig (er ligt het snelste internet van Europa, vanuit Schiphol kom je overal) en belastingtechnisch zijn hier plenty voordelen te halen voor de creatieve industrie. Het feit dat Guerrilla voor haar werknemers vooral in het buitenland moet speuren zegt echter genoeg. Zolang we onszelf in de grond blijven trappen, zolang veel gamers niet accepteren dat we een beetje extra hype trappen rondom een nationaal product, zolang we niet een klein beetje extra trots mogen zijn op de prestaties van Guerrilla en Triumph Studios... zolang zal het niks worden met onze nationale game-industrie.
En dat heeft slechts als enige voordeel dat wij lekker naar het buitenland kunnen blijven gaan voor al onze perstrips...





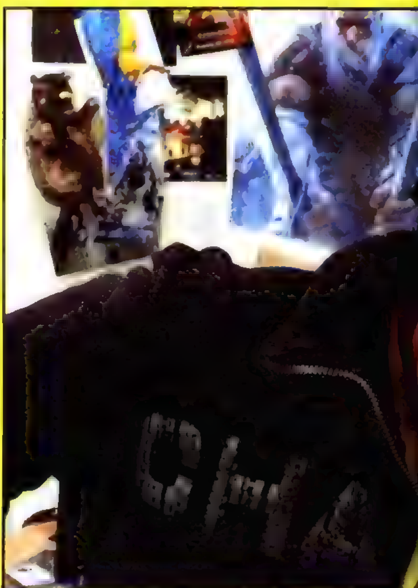
ENERGYDRINK LEVERT 160 HP+ OP

Kijk, dat is begrijpelijk taal. Dat gelul over isotone dorstlessers en sportwatertjes, zegt ons gamers net zoveel als een Kazachstaanse menukaart. Maar Mana energydrink die je per drinkbeurt 160 HP+ oplevert... dan heb je onze aandacht. Plus dat er ginseng in zit waardoor je langer wakker blijft. En zoals iedereen weet, is 'gamen' en 'ogen dicht doen' geen geslaagde combinatie.

WAT NOU RECESSIE? GAMES KOPEN

Verderop in de PU kun je lezen dat de kredietcrisis ook de game-industrie heeft bereikt en dat een aantal bedrijven daar toch flink zenuwachtig van wordt. Maar echt wanhopen hoeft men niet te zijn bij de EA's, THQ's en Ubisofts van deze wereld.

Het Amerikaanse 'Financial Magazine' Forbes heeft onderzocht wat mensen blijven kopen, ook als hun portemonnee steeds minder gevuld raakt. En inderdaad, games staan daarbij!
Opmerkelijk is dat het merendeel van de zaken die we blijven kopen,



COMMENTAAR

RECESSIE? DEPRESSIE!

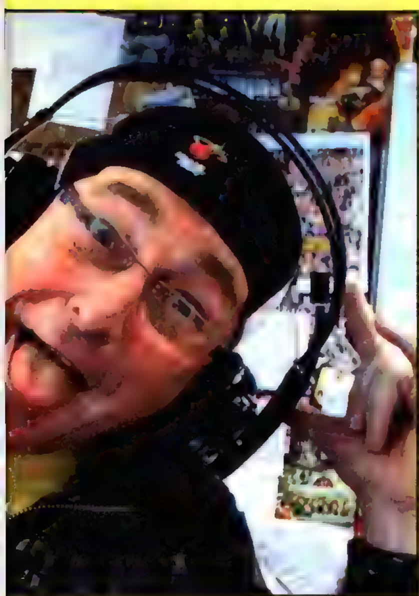

JAN

Iedere dag klettert er wel een mailtje in mijn inbox met nieuws over nieuwe ontslagen binnen de game-industrie. Sommige spelontwikkelaars sluiten de deuren, andere partijen 'are trimming the fat' en snijden in hun personeel om te bezuinigen. Hoe dan ook; niemand lijkt gespaard te blijven. THQ, SEGA, Electronic Arts, Sony, Microsoft... alleen Nintendo lijkt vooralsnog recessie proof te zijn.
Het wrange is dat sommige grote bedrijven geen verlies maken maar dat hun winst alleen minder groot is in vergelijking met de vorige jaren. Zo maakt Microsoft overall nog steeds dikke winst, maar het is een paar miljoen minder dan het jaar ervoor. Ik vind dat wrang. Dat je dus als bedrijf gewoon gezond bent, maar dat je toch duizenden mensen op straat gooit. Het zal er wel bij horen maar ik ben blij dat ik niet diegene ben die met droge ogen mensen moet gaan vertellen dat ze hun boeltje kunnen pakken omdat het bedrijf "slechts" 500 miljoen winst maakt. En dat diezelfde gast, die dat aan een 50+ medewerker meedeelt die al dertig jaar bij het bedrijf werkt, met Kerst weer een dikke bonus van een tonnetje of vier mee naar huis neemt.
Uiteindelijk denk ik dat de gamer, jij dus, aanvankelijk niet zo heel veel merkt van de recessie. In ieder geval nog niet dit jaar. Maar uiteindelijk zal iedereen er last van krijgen. Hoe? Ontwikkelaars zullen minder snel investeren in gedurfde concepten en zullen eerder op safe spelen. Bewezen titels die geld maken nog meer de voorkeur krijgen boven innovatieve, speelse, afwijkende games. Dus krijgen we onder andere Burnout 8, Guitar Hero 9, FIFA 2012, DOOM 4, Mario & Sonic at the Winter Olympics, De Sims 3 - addon 37 en oude GameCube games voor de Wii.
Op zich ben ik niet per definitie anti-sequels, alleen hangt het er wel vanaf hoe het gebeurt. Zo kun je absoluut niet stellen dat Resident Evil 5 een simpele sequel is ten opzichte van Resident Evil 4... het zijn twee totaal verschillende games. En van een Uncharted 2 of God of War 3 word ik ook heel blij. Als er tegelijkertijd ook maar nieuwe, spannende dingen blijven gebeuren. En of dat laatste het geval zal zijn de komende jaren, vraag ik mij af. Op dit moment worden er in grote kantoren door grijze mannen in dure pakken spreadsheets getoond aan raden van bestuur. Daar worden cijfers naast elkaar gelegd en staafdiagrammen bekeken. En dan vallen er keihard slachtoffers. Bepaalde projecten worden stopgezet of in de ijskast gezet. Want "er is nu even geen ruimte voor gekke dingen". We wachten gespannen af...

ZULLEN WE!!!

volkomen nutteloos zijn, zoals de bullshit die we allemaal op onze gezichten smeren en fitness.
Good old Ed wast zich bijvoorbeeld nog steeds elke ochtend met koud regenwater, scheert zich droog met een scherpe steen, drukt zich voor het slapen gaan driehonderd keer op en zweert bij de inname van drie kopstootjes bij het avondeten om de huid jong te houden. En het resultaat mag er zijn. Die man geef je toch geen 63?
Het lijstje luidt als volgt:

1. Persoonlijke hygiëne
2. Games
3. Smartphones
4. Mini laptops
5. Fitness
6. Uit eten
7. Naar de film
8. Sigaretten



TEST!

PLAYSTATION WIRELESS KEYPAD / HEADSET

We gebruiken de PS3 regelmatig om mee te surfen, dus kan een toetsenbordje zeker handig zijn, helemaal wanneer je ook mailtjes beantwoordt via Gmail. Vooralsnog gebruikten we hiervoor zo'n groot log draadloos ding maar dat is lang niet zo praktisch als de Wireless Keypad die onlangs op de redactie werd afgeleverd. Tenminste, als ie lekker werkt, natuurlijk. Helaas zit het toetsenbord bovenop, in plaats van onderop je joypad, en dat is dus te ver weg voor je vingers om er lekker snel mee te kunnen tikken. Daarnaast lichten de knopjes niet op en is het dus een stuk lastiger om de juiste toetsen te vinden wanneer het donker in de woonkamer is, zoals vaak als je aan het gamen bent (of game jij met de TL balken aan?). Wel tof is dat de keypad is uitgerust met een touchgedeelte. Je kunt dan de muis besturen door je vingers over de keypads heen te laten glijden. Het werkt, maar het is een stuk minder secuur dan wanneer je gewoon je twee pookjes gebruikt.
De bijbehorende headset daarentegen is van een stuk betere kwaliteit. Het geluid dat uit het kleine oordopje komt is erg goed te noemen. En je kunt je uitstekend verstaanbaar maken zonder dat er ook maar enige vertraging optreedt. Daarnaast zit het geval redelijk comfortabel en heb je niet zo'n gekke halve hoofdtelefoon op je koppie.



POWERSPY

- Kijk, aan die gasten van Ubisoft heb je tenminste wat. Niet alleen maken ze regelmatig vette games, ze geven ook nog eens lekkere inside info. Waar de Powerspy wat mee kan.
- Dit keer melden ze dat de nieuwe generatie consoles in 2012 z'n opwachting zal maken.
- De Powerspy gaat een heel eind mee met deze voorspelling. Zelf denkt hij op de E3 2010 de aankondiging van de Xbox "720" te horen. Microsoft zal er immers alles aan doen opnieuw als eerste met een nieuwe console op de proppen te komen. Dat aspect heeft hen met de 360 een mooie voorsprong gegeven.
- Overigens is de kans dat de nieuwe Xbox, Xbox 720 gaat heten, minimaal. Dat is namelijk een kutnaam. Daarnaast ving de Powerspy in de wandelgangen op dat Microsoft liever geen cijfers meer in de naam van de console heeft.
- Prima initiatief, maar de Powerspy heeft nog veel liever dat de nieuwe console geen rode ringen vertoont.
- Ubisoft vestigde afgelopen maand overigens nog een nieuw record door aan te kondigen dat het veelbelovende I Am Alive maart 2009 uit zou komen... en dat een dag na die bekendmaking uit te stellen naar "voor maart 2010".
- Daar had dus duidelijk iemand bij de marketing zijn bril thuis laten liggen.
- Maar niet getreurd, de line-up voor het komende fiscale jaar, dat van nu tot maart 2010 loopt, ziet er weer lekker uit. Aangekondigd zijn onder meer I Am Alive, Splinter Cell Conviction, een nieuwe Ghost Recon en Assassins Creed 2.
- De Powerspy hoeft niet eens in zijn glazen bol te kijken om nu al te voorspellen dat van die vier games er zeker drie rond de feestdagen worden uitgebracht.
- Hopen dat de kredietcrisis dan een beetje uitgeraasd is...
- Jan wordt overigens alweer helemaal hitsig van het idee dat ie Jade Raymond van Assassins Creed weer gaat ontmoeten. Maar vertel dat niet verder, want als zijn vrouw daar achterkomt... tegen haar furie kan geen in Streetfighter aangeleerde combo op.

POWERSPY

- Fijn die publishers die van te voren aangeven hoe lang een game zal gaan zijn. Zo roept Atari dat je twintig uur nodig hebt om Riddick: Dark Athena helemaal uit te spelen.
- Leuk en aardig, maar als de game drie maal kut is, wat brengt die twintig uur je dan, behalve een flinke bak ellende en frustratie. Het is, zo zonder verdere context, totaal betekenisloze informatie.
- De Powerspy vraagt zich ook af hoe ze die tijd berekenen. Wie speelt de game? Iemand van de developers? Die kent de weg en gaat dus veel sneller langs de problemen. Of hebben ze tien gamers van de straat geplukt, die de game laten spelen en dat ze dan het gemiddelde nemen?
- Wat dan als er bij die tien man een droplul zat die niet kan gamen en zo het gemiddelde opschroefde...
- Nee, de Powerspy ondervindt liever zelf hoe lang een game is. Te vaak teleurgesteld door dat soort pr-bullshit.
- Overigens vindt de Powerspy de eerste beelden van de nieuwe Riddick er erg goed uitzien. Op zich niet zo verrassend want Chronicles of Riddick was een van de beste games voor de Xbox, dus die jongens kunnen wel wat.
- Games van twintig uur lang maken bijvoorbeeld...
- De lang verwachte DLC van GTA IV, The Lost and Damned, gaat 1600 Microsoft Points kosten, oftewel € 19,20. Dat is minder dan een derde van de prijs van GTA IV, terwijl The Lost and Damned wel dik een derde van de content van GTA IV zal bevatten.
- Kan Rockstar z'n games voortaan niet altijd als DLC uitbrengen? Scheelt de Powerspy weer geld.
- De Powerspy heeft PU-baas Niels in ieder geval gevraagd of hij in februari in Microsoft Points uitbetaald mag worden.
- Je kon er op wachten: na het bizarre succes van Mario and Sonic at the Olympic Games, komt er natuurlijk een Winterspelen-editie.
- De droom van de Powerspy is daarmee eindelijk vervuld. Hij heeft altijd al curling willen spelen met Mario en een paar Koopa's.

SHOCKING SHOPPING? ZOMBIE SHUDDER? NEE, DEAD RISING!

Podcasts zijn stukjes radio die je alleen via internet kunt beluisteren. Vaak gaat het nergens over en is het ideaal materiaal om bij in slaap te vallen, maar heel soms zit er iets interessants bij. Zoals de podcast van hoofd lokalisatie bij Capcom, Ben Judd, die een inkijkje gaf in het naamgevingsproces van Dead Rising.

Je staat er niet vaak bij stil maar voor alle nieuwe games die geen vervolgen zijn, moet natuurlijk een naam bedacht worden. Zo ook bij Dead Rising. Vele tientallen titels werden gewikt en gewogen voor de uiteindelijke beslissing viel. Na het doorlezen van deze lijst kun je twee dingen concluderen: die gasten bij Capcom hebben veel fantasie én in veel gevallen een behoorlijke wansmaak.
Wicked Dead, Born In Hell, Hell's Order, Scoop of the Dead, Paparazzi of the Dead, Shot of the Dead, Shoot and Shot, Run Over The Dead, Gluttonous The Zombies, Big Eater, Confidential, End Zone, A Shout Of A Soul, From Behind the Other World, From Darkside, Rock, Resistance, Apocalypse, Infection, Gateway, Sight, Not Found, Blackout, Escape, Code Zero, Exile, Zombie Report, Bad Report, Def Dead Time, Inferno, Dangerous Shopping, Escape From Shopping Mall, Shocking Shopping, Ten Days, X Days, Zombie Surround, Slow Stroller, The Besieged In A Mole [sp.], The Death's Soul, Death Sentence, The Separated Soul, Revived Flesh, Hollow Eyes, Zombie Town SOS, Super Zombie Time, Panic Mall, Zombie Collector, Dead Town, Zombie Of America, Zombie Epidemic, Zombies, Man Eat, Scoop Snatcher, For Life, Photo Spirits, Journalist Spirits, Survive In A Mall, Isolation Town, Isolation Citiy [sp.], The Body Which Wriggles, Dead Bee, After Dying, Deadly, Defect, Fatal Defect, The Dead's Ground, The End of Fair, The End of Practice, Bottom, Uneveryday, Did You See? I Saw, A Zombie's Party, Days Of Being The Dead, Frank West, Deathrow, First Death, Death Gunners, Satan Bell, Zombee, More Beef Life, Change of Lifestyle, Zombi, Dead Mole [sp.], Zombie Shudder, Shutdown The Mall, Dead Easter, Scoop Boy, Libra Mall, Hell Mall.

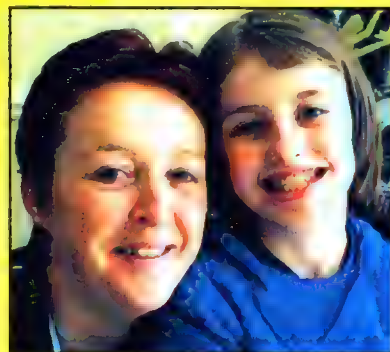


"NINTENDO HEEFT MET DE Wii EN HAAR BESTURING ALS ENIGE AANGEVOELD WAAR DE HEDENDAAGSE CONSUMENT OP ZAT TE WACHTEN."

Nobuykui Idei toont nu meer inzicht dan toen hij de baas van Sony was.

MEISJE LOOPT WEER

Even een snufje Lourdes aan de PU toevoegen. Wat magie van bovenaf kunnen we op z'n tijd best gebruiken. Alhoewel de magie dit keer niet van bovenaf, maar van onderaf kwam...



"HET SPREEKT NATUURLIJK NIET VOOR JE DAT EEN INDUSTRIE DIE REGELMATIG ROEPT GROTER TE ZIJN DAN DE FILM- EN MUZIEKINDUSTRIE, BEDUIDEND MINDER GELD AAN GOEDE DOELEN WEGGEEFT."

Website Edge online toont aan dat niet de gamers, maar publishers de sociaal gestoorde krentenkakkers zijn.

DE ULTIEME CONTROLLER VOOR MONSTERJAGERS

Voor ons in Europa is het niet zo relevant, maar het nieuws dat Monster Hunter 3 niet - zoals eerder aangekondigd - naar de PS3 maar exclusief naar de Wii komt, heeft de Japanse game-community op zijn grondvesten laten trillen.



De Monster Hunter serie is in Japan net zo huge als een Final Fantasy of Metal Gear Solid, dus het nieuws dat Monster Hunter 3 exclusief voor de Wii wordt uitgebracht, sloeg daar in als een bom.
En alsof ontwikkelaar Capcom het zout nog even wat dieper in de wond wil wrijven, wordt in Japan voorafgaand aan de release van Monster Hunter 3, ook de voorheen PSP/PS2-exclusieve Monster Hunter G voor de Wii uitgebracht. En omdat er altijd nog een schepje bovenop kan, komt dit spelletje niet alleen gebundeld met een demo van Monster Hunter 3, maar zit er ook een Classic Controller met Monster Hunter-thema bij. Leuk voor die Japanners met een Wii natuurlijk, maar het is niet waarschijnlijk dat die bundel ooit naar Europa komt.
Herstel: we zagen Jurjen net met zijn credit card zwaaien, dus zal er toch minstens één exemplaar van die bundel naar Europa komen, aangezien Assen nog steeds in Europa ligt.

DAMES OPGEPAST: DE VIEZERIKEN LIGGEN OP DE LOER

Dit nieuwsbericht is alleen bedoeld voor onze vrouwelijke lezers. Er doen namelijk steeds meer berichten de ronde dat seksueel gefrustreerde types die graag in contact komen met jonge frisse chicks, gamesites gebruiken om hun lustobjecten te kunnen ontmoeten. En dat doen ze dan vooral via de fora.
In Japan is het aantal meisjes dat seksueel misbruikt werd na een contact via een gamesite in 2008 meer dan verdubbeld. Terwijl in dezelfde tijd het aantal meisjes dat misbruikt werd na contact via een datingsite met 60% omlaag ging. Blijkbaar zijn daar dus alle trucs van de viezeriken bekend. Vandaar een paar tips van onze kant.

✘ Mocht er contact met jullie worden gelegd door een persoon die graag zijn Solid Snake wil laten zien of zegt dat ie een snor heeft en graag in een tuinbroek rondloopt... meteen afkappen die verbinding.
✘ Mannen van 35 jaar of ouder die graag Animal Crossing of My Little Pony spelen, zijn verdacht.
✘ Als hij wil daten, doe het dan eerst in Home. Gaat hij daar tegen je aanrijden, dan weet je meteen dat het mis is.
✘ Jongens onder de twintig kunnen sowieso nog helemaal niet slijmerig romantisch lullen. Daar zijn ze te puberaal voor.
✘ De Wii controller hoort in je handen, nergens anders.
✘ Een live webcam-verbinding is geen noodzaak als jij World of Warcraft aan het spelen bent.
✘ Wat mensen ook mogen beweren, van topless gamen word je niet beter in het spel.



DANKZIJ Wii FIT

Een 10-jarig meisje uit de VS dat door een gemeen virus al vier jaar niet meer kon lopen, deed onlangs weer haar eerste stapjes dankzij... Wii Fit en het Balance Board!
Om het meisje te stimuleren haar benen weer te gebruiken, hadden de artsen het spel van Nintendo ingezet.
En zie daar het wonder. Het kind ging balanceren en stretchen tot ze een ons woog... en nu loopt ze weer!
Iedereen op de redactie pinkte een traantje weg bij het horen van dit nieuws, alleen JJ geloofde er geen reet van. Zeker toen hij die zelfingenomen grijns van dat meisje op de foto zag, was hij er van overtuigd dat die "tijdelijke invaliditeit" een van de meest bizarre chantage-acties ooit moet zijn geweest om een Wii te scoren.

DE REACTIES OP HET SUCCES VAN NINTENDO

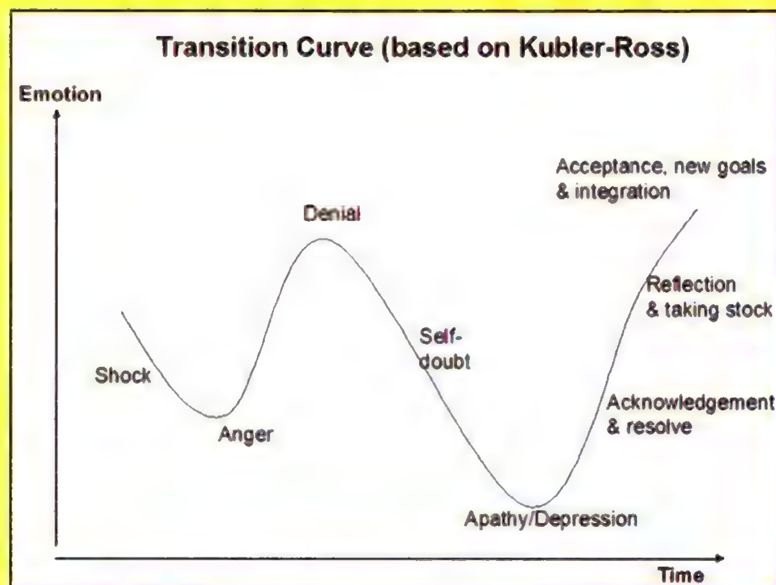
ROUWVERWERKING ONDER GAMERS

Heb jij het al een beetje verwerkt? Dat succes van Nintendo? Als we de reacties op internet bekijken, hebben vele gamers er namelijk veel moeite mee om toe te geven dat Nintendo de concurrentie het nakijken geeft.

Na de waanzinnige verkoopaantallen die Nintendo in 2008 genereerde (je vindt de cijfers overal op internet) kan niemand er meer omheen: Nintendo mag zich met meer dan de helft van de hardwaremarkt in bezit, de absolute 'owner' van deze generatie noemen, en gezien de razendsnel groeiende voorsprong op de concurrentie zal dit nog wel een tijdje zo blijven.
Het is geen situatie waar elke gamer vrolijk van wordt, zo blijkt wel uit de reacties die je onder elk internetnieuwtje over het succes van Nintendo wel tegenkomt.
Blader op een willekeurige site eens door de reacties bij een willekeurig nieuwtje over het succes van Nintendo, en het lijkt voor veel gamers moeilijk om te accepteren dat de meeste mensen niet gewoon voor een HD-console kiezen.
Bekijk je de reacties met in je achterhoofd de onder psychologen gangbare theorie van Kübler-Ross, dan zou je in de reacties van de sitebezoekers alle vijf fasen van rouwverwerking kunnen herkennen.
In chronologische volgorde zijn dit:

❶ Protest/Boosheid (ik heb gewoon zo'n schijthekel aan die Wii, kut-Nintendo moet oprotten, mensen houden blijkbaar van design-troep)
❷ Ontkenning (dit kan niet juist zijn, dat klopt van geen kanten, iemand zit te sjoemelen met de cijfers)
❸ Depressie (ik stop ermee als gamer, dit is de doodsteek voor de game-industrie, ik word er gewoon strontchagrijnig van)
❹ Onderhandelen/Vechten (maar nog niet zoveel als PS1 en PS2, in 2009 kan Microsoft nog best terugkomen, als de prijs van de PS3 wordt verlaagd ga je wat beleven)
❺ Aanvaarding (eigenlijk best leuk, dat zoveel andere mensen nu ook enthousiast aan het gamen zijn geslagen).

Gezien het grote aantal gamers dat nog in de ontkenningsfase is blijven hangen, zal het naar verwachting tot halverwege 2011 duren voor de huidige situatie door iedereen is aanvaard. Net op tijd voor de volgende generatie!



POWERSPY

- De laatste patch voor World of Warcraft heeft meer slecht gedaan dan goed. Zo werd de lag alleen maar erger, zaten er nieuwe bugs in het spel en werkten bepaalde belangrijke PvP- aspecten opeens niet meer.
- Misschien is de Powerspy dom, maar patches zijn er toch om een game te verbeteren? Of hebben we hier een nieuwe trend te pakken
- ... dat als je cheat, je een patch voor je flikker krijgt, waarmee jouw game opeens voor geen meter meer loopt
- Nou snapt de Powerspy ook waarom Steven zo chagrijnig is de laatste dagen
- Over Steven gesproken, mochten er nog sponsoren zijn die een plakplaatje op Steven's lichaam willen zetten: dat kan niet meer. Steven zit officieel vol.
- Kojima heeft onlangs vijftien films bekend gemaakt die hem hebben geïnspireerd bij het maken van de Metal Gear Solid-serie.
- Verrassend genoeg zaten Zoop in Afrika en Kruimeltje daar niet bij
- Wel James Bond en The Great Escape.
- Jammer alleen dat Kojima zich zó duidelijk heeft laten inspireren door films, dat ie van zijn games bijkans een film maakte.
- Maakt Obama net bekend dat hij zijn soldaten wil terughalen uit Irak en meer op diplomatie gaat vertrouwen, komt de aankondiging dat men bezig is met America's Army 3
- Mogelijk dat de game aangepast wordt aan de nieuwe tijdgeest en het martelen er dus uit wordt gehaald
- Over Obama gesproken. Hij heeft zijn dochters een Wii cadeau gegeven
- Mocht Obama dus binnenkort met een polsblessure gespot worden dan weten wij waar het aan ligt.
- De Powerspy is ook benieuwd naar de discussies tussen de president en zijn kids. Verbiedt hij ze bijvoorbeeld gewelddadige games te spelen terwijl hij diezelfde dag een decreet tekent om alle Taliban in een bepaalde regio van Afghanistan over de kling te jagen..

POWERSPY

- Opeens vraagt de Powerspy zich af: zouden de rode oogjes van de Helghast in Killzone 2 een sneer zijn naar de red ring of death van de Xbox 360?
- Square kickte onlangs honderden mensen van hun server die gebruik maakten van een bug uit Final Fantasy XI en zo extra items en voordelen konden vrijspelen.
- Dat kan dus alleen in de gamesbiz. Dat de ontwikkelaar een fout maakt en jij er voor gestraft wordt als je ervan profiteert.
- Niemand staat er bijvoorbeeld raar van te kijken als een gevangene er vandoor gaat wanneer de bewaarders de deur van zijn cel opendoen, de poort openzetten en zichzelf vervolgens allemaal een blinddoek voorbinden.
- Maar goed, je kan het ook van de positieve kant bekijken. Een paar honderd mensen hebben hun sociale leven weer terug gekregen. En da's ook mooi.
- Het aandeel van Japan in de game-industrie is in 2008 met 20% gedaald. De daling is vrijwel in zijn geheel veroorzaakt door de opkomst van Europese developers.
- Tja, dat krijg je ervan als je jarenlang games maakt die je eerst in je eigen land uitbrengt en pas een jaar later in de rest van de wereld.
- De Powerspy snapt bovendien niet waarom Japanners nog steeds denken dat we allemaal graag spelen met androgyne spillepootjes met raar haar en leggings.
- De Powerspy heeft het afgelopen weekend even in de Amsterdamse Kalverstraat gepost, maar kwam dit soort types niet tegen.
- Sterker nog, hij kwam daar wel heel wat opblaaskikkers à la Marcus Fenix tegen.
- De game America's McGee Grimm bestaat niet meer. De oorzaak was naar verluid een gebrek aan leiderschap bij de productie van het spel.
- Wat de Powerspy erg vreemd vindt bij een game waarvan de naam van de maker in de titel staat...

TIEN ZAKEN DIE GAMES VERKLOTEN

Top 10-freaks als we zijn, hebben we ook deze maand weer een grappig lijstje voor jullie. Dit keer betreft het tien zaken waardoor games naar de klote gaan.

Onderstaand lijstje is van de hand van de Amerikaanse website IGN. Toegegeven, die gasten zijn een beetje arrogant en hun cijfers lijken vaak verkocht (vooral als een game er exclusief een maand eerder gereviewed wordt), maar met de meeste onderdelen uit deze lijst zijn we het roerend eens. We hebben ons eigen commentaar er daarom maar even achter gezet.

⑩ IJzersterk developmentteam met een kut script. Het script van een game is vaak niet van hetzelfde niveau als de achterliggende techniek en de graphics. En een game kan er nog zo mooi uitzien, als er geen uitdaging of emotie in zit, dan is de lol er snel vanaf.

⑨ Unreal Engine overdosis. Epic kan er niks aan doen dat hun engine zo goed is, maar zo langzamerhand gaan alle actiegames op elkaar lijken. Bovendien kan niet iedereen even goed met de engine omgaan en dat wordt soms pijnlijk duidelijk.



9

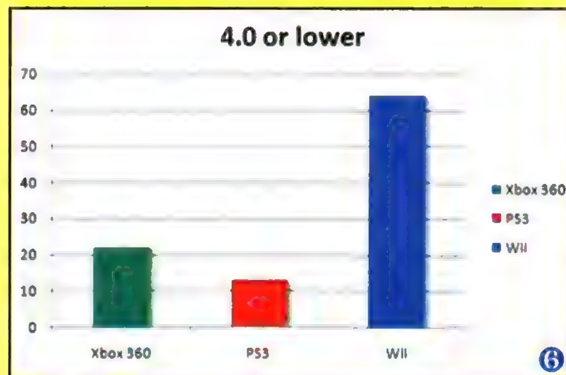
⑧ Sequelitis. Activision komt met 165 nieuwe versies van Guitar Hero, Spore wordt een complete franchise, we hebben inmiddels 200 verschillende Braintrainers gespeeld... soms is genoeg genoeg!

⑦ Too Human syndroom Stoer dat je roept dat je eerste game het begin is van een trilogie, maar als dat eerste deel meteen een slappe drol is, dan heb je een probleem. Maak dus gewoon een spel, wacht of het goed ontvangen wordt en roep dan pas dat het een eerste deel van een trilogie is.



7

⑥ Wii kwaliteitscontrole. Nintendo verkoopt zich dan wel scheel, maar een platform dat by far het grootste aantal games afleverde dat een 40 of lager scoorde, moet zich schamen.



6

⑤ De nieuwe Sonic & Mario. Dat Mario en Sony op de Olympische Spelen goed verkocht heeft, wil niet zeggen dat we blij worden van al die oude helden die opgeleukt worden voor de nieuwe generatie en opeens hip lopen te doen. Het zijn platformhelden die over Koopa's horen te jumpen, geen gasten die de 100 meter horden moeten lopen.



5

④ Motion control. Noem ons één PS3 game die goed gebruik maakt van de motion sensor control. En nu begint Microsoft ook al zenuwachtig te worden van de Wii opmars...

③ Vrouwelijke hoofdrolspeelsters. De laatste tijd komen er steeds meer vrouwelijke hoofdrolspelers in games naar voren. Tits en ass, maar ook brains. Toch slaat het niet aan. Het is te geforceerd. We willen gewoon geloofwaardige types. Niet dames die er na drie uur vechten tegen duizend zombies in een modderpoel, nog uitzien alsof ze zo uit de schoonheidssalon komen.

② Beloften, beloften, beloften. Als wij net zoveel valse beloften aan onze dames zouden doen als de game-industrie doet aan de gamers, dan waren we al lang op straat gezet (hopelijk met onze games en consoles erbij). Lul nu eens niet zoveel vooraf, maar maak gewoon goede games.



8

① Casual Gaming. Geen commentaar!

ROCKBAND VS GUITAR HERO

Terwijl Rock Band een jaartje overslaat - aldus de CEO van Harmonix op de Consumer Electronics Show begin dit jaar - komt Activision de komende twaalf maanden juist met heel erg veel Guitar Hero producten (gesuggereerd wordt een stuk of zes) waaronder Guitar Hero 5 en Guitar Hero: Metallica. Doet Rock Band er slim aan om even pas op de plaats te maken of betekent dit het begin van het einde van de serie omdat Guitar Hero een nog groter deel van de muziekgame-liefhebbers naar zich toe zal trekken?



Jeroen: Het zijn zelfs zeven Guitar Hero games als je de DS versies meerekent. Het einde van Rock Band? Nee hoor, die gaan door met downloadable content. GH probeert het met fysieke producten voor allerlei doelgroepen, van metal tot mainstream. Persoonlijk vind ik dat jammer omdat het waarschijnlijk discswappen wordt.
RB doet het wat dat betreft beter met zijn tracks die je gewoon op je HD zet zodat je alles met één disc kunt spelen. Ik ben alleen wel benieuwd naar de software en hardware-innovaties die GH 5 gaat brengen.

Maarten: Activision heeft misschien wel een groter marktaandeel, maar ik vind de muziek van Rock Band 1 en 2 uiteindelijk beter dan de laatste twee Guitar Hero's. Ik heb overigens begrepen dat Guitar Hero zich nog meer gaat richten op verbreding binnen het genre door meer soorten muziek aan te bieden. En ik weet niet of elke rockliefhebber daar vrolijk van wordt.Dan schrijf je straks voor een handvol nerds die het met je eens zijn.





Jurjen: Volgens mij gaat Activision ons met Guitar Hero in 2009 nog even flink overvoeren, zodat in 2010 niemand nog zin heeft om met plastic instrumenten te rocken, ongeacht de uitgever of de naam van de serie. Het was leuk zolang het duurde, tijd voor iets nieuws.

Steven: Gasten? Ik speel die shit niet, dus lekker belangrijk. Maar even iets heel anders... Jan, draait die nieuwe PC die ik voor jou in elkaar heb gesleuteld een beetje en ben je al wat aan het spelen?
:-).





Jan: Ha, ha... ja, Steven. Hij draait als een beest! Ik speel momenteel Mirror's Edge, Battlefield 2 en Left 4 Dead erop. En ik ben weer aan The Orange Box begonnen. Maar dat terzijde... Overigens komt Harmonix dit jaar wel met een Beatles game. Over mainstream gesproken. The Beatles zijn trouwens briljant en tijdloos, al zal de huidige generatie jongeren daar wellicht anders over denken.

JJ: Ik vind het totale overkill van Guitar Hero, maar het viel te verwachten want Activision verdient zich momenteel helemaal scheel aan die gitaar-shit. Wat ik veel erger vind, is dat ze alleen maar oude lullen bands aantrekken. Eerst Aerosmith, nu weer Metallica. Die laatste is wel oké, maar er is toch wel hippere shit te krijgen?
Maar goed, Activision is de grootste concurrent van EA en dus zullen ze er zeker alles aan doen om Rock Band uit de markt te werken door een shitload aan muziekgames uit te brengen.







Jan: Volgens mij is Rock Band in Europa sowieso al verloren wegens het kwakkelende uitgeefbeleid. En hoe goed ik de keuze van EA en Harmonix ook begrijp, een jaar lang geen fysieke Rock Band producten uitbrengen is volgens mij de doodsteek voor je franchise.

Wouter: Het is heel simpel. Het is de 'doodbombardeer' tegen de 'effe chill nu' tactiek... Ik denk dat Rock Band zich langzamerhand gaat ontwikkelen tot de muziekgame voor de fijnproevers, terwijl Guitar Hero meer voor de massa gaat. Uiteindelijk zal Activision dus waarschijnlijk meer pegels gaan verdienen, maar Guitar Hero zal er zeker niet de betere serie van worden. Overkill ligt op de loer...



POWERSPY

- Ja, daar hebben we er weer eentje. In de VS is een onderzoek gedaan dat aangeeft dat gamen slecht is voor de relaties met je vrienden. Hoe meer games je speelt, des te minder je met vrienden omgaat.
- En hoe naar de Powerspy het ook vindt, hij moet de uitkomst bevestigen.
- De Powerspy heeft in 2008 al zijn vrienden die beter konden gamen dan hij, namelijk de deur gewezen. Vriendschap moet immers wel leuk blijven.
- En hé, niet getreurd als je niet meer in het echt met je vrienden kunt of wilt omgaan. Er is altijd nog Home waar je een virtuele frappucino kunt drinken en een polygonen chickie kunt waffelen.
- Dat het onderzoek geen slap gezwam is, merk je aan het nieuws dat een Amerikaanse ex-journalist van onder meer de grote website IGN onlangs zijn vrouw heeft vermoord en vervolgens zelfmoord pleegde.
- De Powerspy onderkent dat het ook niet niks is om al die slechte games te moeten testen, de PC bij herhaling te zien crashen en af en toe uitgemaakt te worden door je collega's.
- Maar wat zijn vrouw er nou mee te maken had? Of zou zij zijn ass drie weken achter elkaar gewhooped hebben in Gears of War 2 en was de maat toen vol...
- Overigens schijnt veel TV-kijken ook ten koste te gaan van je vriendschappen. En veel lezen en postzegels verzamelen en pianospelen en...



ANALISTEN WETEN OOK NIET ALLES

Analist van de videogame-industrie, het lijkt ons een mooi beroep. Beetje door de verkoopcijfers bladeren, een persbijeenkomst bezoeken, een paar handjes schudden, wat wijntjes drinken, en dan even over de glazen bol wrijven om de toekomst te voorspellen. Dat zo'n voorspelling niet altijd helemaal uitkomt, wordt wel duidelijk als je eens gaat kijken hoe goed de voornaamste analisten ter wereld het succes van de Wii hebben voorspeld.

Michael Wallace, analist voor Red Herring (november 2005): "De Revolution (later Wii genaamd – red.) wordt Nintendo's laatste console. Het is nu een race tussen twee paarden."

Analist Ed Barton van Screen Digest (februari 2007): "De PS3 zal in 2010 het dominante marktaandeel hebben, met de Wii op een ver verwijderde derde plaats."

Michael Pachter, vooraanstaand analist in de game-industrie (juli 2007): "Consumenten kunnen hopen op verbeterde graphics, en ik verwacht dat Nintendo hieraan zal voldoen. In twee of drie jaar tijd (...) verwacht ik dat Nintendo een High Definition Wii zal uitbrengen."

Michael Goodman, analist van de Yankee Group (juli 2007): "De waarheid is dat de Wii de markt niet zoveel verbreedt als Nintendo ons wil laten geloven (...) Wii Fit vereist dat die 'non-gamers' naar de winkel gaan om het board en de software te kopen, en daar geloof ik niet zo in."
(Ter illustratie: van Wii Fit zijn inmiddels ruim 14 miljoen exemplaren verkocht.)

Michael Goodman, toch nog steeds analist van de Yankee Group (januari 2008): "Ja, het platform verkoopt als een gek, maar niemand speelt er games op (...) als de prijzen van de andere consoles zijn gedaald, zullen gamers zich in die richting bewegen."
(Ter illustratie: de helft van alle games die in 2008 zijn verkocht, waren enkel speelbaar op een Nintendo-systeem.)



> "HET PLAN EEN GEWELDDADIGE 17+ GAME VOOR DE Wii TE MAKEN, GING ER MAAR BIJ WEINIG PUBLISHERS IN. ZIJ ZIEN HET APPARAAT TOCH MEER ALS EEN KIDS-CONSOLE."

n-Space Dan O'Leary maakt duidelijk wat iedereen inmiddels van de Wii denkt.

> "WE ZOEKEN IEMAND DIE HET PRODUCTIEPROCES VAN EEN NIEUW MUZIEKSPEL IN GOEDE BANEN KAN LEIDEN."

Ubisoft-baas Guillemot is heel origineel bezig.

MINI NINJAS

Ondanks het tegenvallende Kane & Lynch heeft IO Interactive een speciaal plekje in Jan's hart. Dat heeft natuurlijk alles te maken met de langlopende Hitman serie. Des te verbaasder was hij toen hij onlangs een gloednieuwe ninja game van de Denen onder ogen kreeg. Een kiddy ninja game zelfs!

JAN IS EEN KLEUTER



Al tijden gingen er geruchten over een nieuwe IP van IO Interactive. Mijn eerste gedachten gingen uit naar een nieuwe Hitman of toch een sequel voor Kane & Lynch. Die laatste game heeft terecht veel kritiek gekregen maar de context en het universum hebben nog altijd veel potentie.
Het bleek dus echter om een (mini) ninja game te gaan en dat zag ik helemaal niet aankomen. Het spel breekt met alles wat IO Interactive hiervoor heeft gedaan. De game kent geen guns en kogels, geen gevloek, geen brute moorden. Sterker, niemand in het spel gaat dood! Asjemenou?



> "AAIBAAR EN TOEGANKELIJK MAAR TEGELIJKERTIJD KODDIG, CHARMANT EN UITDAGEND."

STIJLVOL KIDDY

Mini Ninjas is duidelijk een game gericht op een wat breder en jonger publiek maar tegelijkertijd is het een spel waar je ook als PU-lezer plezier aan kunt beleven. Tenminste, als je games als Ratchet & Clank, Sly Raccoon en LEGO Star Wars/ Batman niet te kinderachtig vindt. Want ik heb het natuurlijk wel over een game met een kiddy inslag. Toegankelijk maar niet hersendood uitdagingloos, en stijlvol aaibaar vormgegeven. De graphics vond ik meteen om te zoenen: denk aan The Incredibles met een laagje Okami; een combinatie waar weinig op tegen is, zou ik zeggen.

PIEPJONGE NINJA

Het is me wat, hoor. Een Evil Samurai Lord misbruikt de eeuwenoude Kuji Magic voor zijn eigen snode plannen. Het gevolg: de balans in de natuur wordt verstoord en onschuldige bosdieren worden getransformeerd in gestoorde Samurai Warriors die alles doen wat hun duivelse meester ze opdraagt.
Als de Ninja Master hier weet van krijgt, stuurt hij zijn beste Ninja op pad om de boel te onderzoeken, maar de Ninja keert niet terug. De Ninja Master stuurt vervolgens opnieuw een van zijn beste Ninjas op avontuur, maar ook deze laat niets meer van zich horen. Dit gaat net zo lang door totdat er nog maar twee piepjonge Ninjas over zijn: Hiro (de speler) en Futo. Hiro is de jongste Ninja van Ninja Mountain en Futo de traagste. Het lot van de wereld ligt in hun handen. Jijks!





KNOKKEN ZONDER DODEN

Het achtergrondverhaal van Mini Ninjas geeft al aan dat het spel zichzelf niet al te serieus neemt. Dat wil zeggen, voor een serieuze queeste ben je hier aan het verkeerde adres. Het verhaal is meer Kungfu Panda dan Ninja Gaiden om het zo maar te zeggen.
De gameplay steekt een stuk serieuzer in elkaar waarbij we feitelijk te maken hebben met een action-adventure. Als Hiro reis je langs verschillende gebieden en mag je onderweg de nodige puzzeltjes oplossen en obstakels beklimmen. Natuurlijk moet er geknokt worden en dat doe je met een arsenaal aan Ninja wapens en Ninja moves. Gaandeweg leer je alles over de Kuji Magie en word je steeds vaardiger als Ninja.
De vijanden die je klop geeft gaan nooit dood. Eenmaal verslagen, keren ze terug naar hun oorspronkelijke dierlijke vorm.
Maar daar blijft het niet bij, je kunt deze dieren inzetten om aan je zijde te laten knokken, om ze de omgeving te laten verkennen of om waardevolle goodies te vinden. Bovendien huisvest het spel de nodige boss battles waarbij je al je geleerde Ninja skills in moet zetten. Ik heb echt enorm veel zin in Mini Ninjas gekregen en dat had ik van tevoren nooit verwacht.

VERWACHTING

[illegible]

- + [illegible]
- + [illegible]
- + [illegible]
- − [illegible]
- − [illegible]

JAN

MINI NINJAS
DS / PC / PS3 / Wii / XBOX 360
IO INTERACTIVE / EIDOS
NAJAAR 2009

LEGENDS OF WRESTLEMANIA

Volgens JJ gaat het niet goed met de Nederlandse jeugd, en rest er nog maar één ding voor het te laat is: Legends of Wrestlemania moet verplicht lesmateriaal worden op alle middelbare scholen.

JJ PREDIKT NORMEN EN WAARDEN



Er is iets mis met de huidige maatschappij. Want waar gaan we naar toe met de wereld als elke 16-jarige wel weet wie Bader Hari is en wat K1 betekent, maar bij de naam Randy 'Macho Man' Savage en Wrestlemania glazig voor zich uitkijkt.
Ik heb daarom een brief geschreven naar minister Plasterk met daarin het verzoek de nieuwe titel van THQ, Legends of Wrestlemania, verplicht te laten opnemen in het onderwijsprogramma van elke middelbare school.

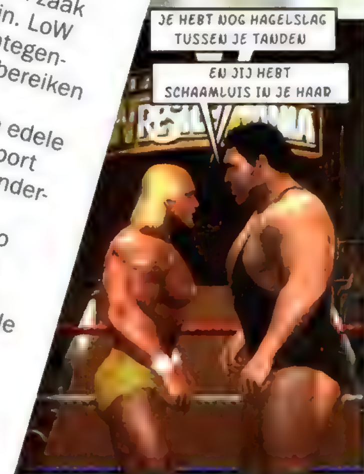
Geachte heer Plasterk,

Allereerst mijn complimenten voor uw aanpak van de urennorm op school. Laat die pubers maar zweten. Wat nou 1040 lesuren te veel? Van leren is nog nooit iemand slechter geworden. In mijn tijd zaten we gewoon negen uur per dag in harde houten bankjes, nam de leraar het rietje ter hand en kregen we zwemles in een openluchtbad... in oktober. Vandaag de dag kweken ze alleen maar watjes en weekdieren.
Ik meen dat het onderwijs daarom wel een portie normen, waarden en positieve energie kan gebruiken. En dat kan via het didactisch sterk onderbouwde 'Legend of Wrestlemania' (LoW), een game die jongeren in de bovenbouw een groot aantal elementaire zaken des levens kan leren. Ik ben zo vrij geweest die voor u op een rijtje te zetten.
1: Tuchtiging van het lichaam moet weer in ere hersteld worden op school. In LoW kunnen jongeren zelf ervaren waar harde fysieke training toe kan leiden. De prachtig gebouwde lichamen van Hulk Hogan, The Rock en Stone Cold Steve Austin plus veertig nog niet bekend gemaakte legenden uit de worstelsport, moeten de nieuwe norm worden. Weg met die bonige hardhouse breezer lichaampjes en vette snackbar lijven! Terug naar de V-shape.
2: Dankzij LoW zullen jongeren weer leren dat het gevecht van man tegen man een zaak van eer is. Iets wat de hedendaagse vechtsporten zoals de K1 helemaal kwijt zijn. LoW toont ook aan dat niemand van een pak rammel nadelige gevolgen ondervindt, integendeel. Ik denk dat we met een corrigerende tik met een klapstoel op de rug, meer bereiken dan met al die zwaar gesubsidieerde 'hoe gedraag ik me' cursussen.
3: Echte sport beoefen je met de vuisten. De allereerste sport ooit was dan ook de edele vechtsport (en de tweede sport atletiek, ontstaan toen de verliezer van de eerste sport hard wegliep en de winnaar achter hem aanging). Wrestling moet daarom een vast onderdeel van de (dagelijkse) gymnastiekles worden.
In LoW kunnen de scholieren alvast leren hoe deze sport werkt. De game is daartoe zo geschikt omdat het een makkelijker besturingsschema kent dan de Smackdown-serie. Eén knop voor slaan, één knop om vast te pakken en één knop om te blokken. De rest gaat vanzelf. De game zorgt voor de bijpassende move aan de hand van de positie van de speler. En hoe beter je wordt, des te fraaier de moves die ter beschikking komen.
Naast potjes één tegen één, beschikt LoW ook over zogenaamde Tag Team matches om het groepsgevoel te stimuleren.
4: Legends of Wrestlemania toont het ware patriottisme, en kom daar vandaag de dag nog maar eens om. Voortaan strijden we weer voor volk en vaderland, en natuurlijk de beschermheer van de democratie: de VS. En dus beginnen we elke schooldag met het Wilhelmus en daarna de hymne van Hulk Hogan: "I am a real American". Eerlijke rock en niet van die nerveuze trance-vervuiling.
5: De emancipatie is de afgelopen jaren flink doorgeslagen. Gelukkig dat Legends of Wrestling weer toont wat de natuurlijke omgeving van de vrouw is, en dat is aan de zijde van haar man. Neem bijvoorbeeld de ega van Randy 'Macho Man' Savage, die altijd, mooi opgemaakt, in de nabijheid van de ring klaar staat om haar man te steunen waar nodig. Verplichte kost voor de meiden van de bovenbouw.

Ik hoop u met deze lijst overtuigd te hebben van het nut van Legends of Wrestlemania als educatiemateriaal. Ik denk dat ook u graag een Nederland ziet waarin jongeren weer een gezonde blos op de wangen hebben en in het weekend aan sport doen in plaats van comazuipen in de bierkeet.

Hoogachtend,
Jan-Johan Belderok

"VANDAAG DE DAG KWEKEN ZE ALLEEN MAAR WATJES EN WEEKDIEREN."





VERWACHTING

[illegible]

- + [illegible]
- + [illegible]
- + [illegible]
- − [illegible]


JJ

LEGENDS OF WRESTLEMANIA
PS3 / XBOX 360
THQ
LENTE 2009

DANTE'S INFERNO

WERELDPRIMEUR!

'Gij die hier binnentreedt, laat alle hoop varen.' Het is een tekst die niet zou misstaan boven de wc-deur van de PU-redactie, zeker niet als Wouter daar net een karwei heeft verricht. Toch is dit niet waar deze quote vandaan komt. Deze woorden bevinden zich namelijk op een nog veel onheilspellender plaats: boven de poort naar de hel, zoals die door de dichter Dante werd beschreven. Jurjen verzamelde al zijn moed, en ging voor ons al even door die poort. In een videogame, welteverstaan.



Aan het begin van de veertiende eeuw schreef de vrome dichter Dante Alighieri een lang en tot de verbeelding sprekend gedicht in drie delen. Het gaat over een tocht die hij 'first-person' voltooide door het hiernamaals: te beginnen bij de hel, en dan via de louteringsberg naar de hemel.
Dit antieke gedicht is later de Goddelijke Komedie genoemd en geldt als een hoogtepunt in de wereldliteratuur. Vooral het eerste deel ervan, een uitvoerig verslag van Dante's afdaling in de hel, heeft sinds de release nabij 1320 heel wat zielen aan het sidderen gebracht.
Niet zo vreemd, want voor het eerst werd het vage concept van de hel door Dante als een concrete locatie tot in de details beschreven, inclusief tal van groteske gruwelijkheden waar gestorven zondaars tot in de eeuwigheid onder gebukt zouden gaan.
Geen prettig vooruitzicht voor de zondaars onder ons. Maar wel… een perfect decor voor een videogame!



NEGEN RINGEN

De hel van Dante leent zich zo uitstekend voor een videogame, dat het eigenlijk een wonder is dat die game nog niet eerder is gemaakt.
De Inferno is door Dante bijvoorbeeld zelf al ingedeeld in levels met oplopende problematiek: zijn beschreven weg loopt omlaag door negen ringen waarin hij wordt geconfronteerd met steeds kwalijker zondes en zwaardere beproevingen.
De ringen worden niet alleen bevolkt door allerlei zondaars, maar ook door macabere monsters die zich prima lenen voor de rol van vijanden en eindbazen.
Denk aan Grieks-mythologische wezens als Cerberus, Medusa en de Minotaurus, maar ook de super-zondaars Attila de Hun, Brutus en Cleopatra spelen een rol in het verslag van Dante, omringd door allerlei Bijbelse duivels en demonen.
Het midden van de onderste cirkel wordt natuurlijk bezet door de grote eindbaas himself: Satan.



VEELBELOVEND UITGANGSPUNT

Oké, dus we hebben het beginpunt, de poort naar de hel, en we hebben het eindpunt, Satan, met daartussen een lineair pad door negen ringen vol monsters en gruwelen. Dan hebben we alleen nog een groepje even bekwame als verknipte spelontwikkelaars nodig om van dit veelbelovende uitgangspunt een game te maken waar elke zondaar zijn ziel in zou willen louteren.
Dit groepje is gevonden in EA Redwood Shores. En als je hun smeuïge horrortrip Dead Space hebt beleefd, weet je dat de schepping van Dante's Inferno aan hen wel is toevertrouwd.

KLINKT LEUK!

De blasfemisch getinte actie wordt op prettige wijze ondersteund door epische koormuziek, satanisch gefluister en door merg-en-been-gaande kreten van de lijdende zielen om je heen. Met dergelijke opzwepende audio kom je echt helemaal in de stemming om alles en iedereen om je heen te vergeten en eens stevig aan het moorden te slaan.

JURJEN REIST DOOR DE HEL



Speciaal voor Dante's Inferno is de kern van het Dead Space-team nog eens aangevuld met wat nieuwe krachten, waaronder mensen die eerder (belangrijk) werk verrichtten aan God of War, Oddworld: Strangers Wrath en Metroid Prime, terwijl voor de vormgeving van het goddeloze geheel de kunstschilder Wayne Barlowe werd aangetrokken.
Over die man lees je meer in het kader bij dit artikel.

FORS GALJOEN

Barlowe was als special guest aanwezig tijdens de eerste presentatie van Dante's Inferno, en vertelde over zijn ontwerp van Charon, de veerman die de schimmen van gestorven zielen naar de eerste ring van de hel vervoert. In de eerste ontwerpen was Charon een strenge oude man met zijn roeispaan als wapen, en het is interessant om te zien hoe dit ontwerp tientallen keren werd aangepast, om uiteindelijk te evolueren in een fors galjoen met aan de voorsteven de reusachtige kop van Charon en rijen roeispanen als pootjes.
Om deze monstrueuze Charon te kunnen verslaan, moet de speler gebruik maken van het zogenaamde 'creature taming', vertelt Barlowe.
Als hij ziet dat deze opmerking gefronste wenkbrauwen oplevert, haast hij zich te vervolgen dat we het allemaal zelf kunnen gaan beleven. Want als eerste mensen ter wereld mogen wij, een stuk of tien journalisten, na de presentatie de eerste ring van de hel doorlopen, inclusief de confrontatie met Charon.

VERONTRUSTEND

En boem, daar sta ik dan. De introfilmpjes en de proloog zijn nog niet in het spel aanwezig, zodat ik meteen met de actie kan beginnen.
Ik bevind mij in een duistere plaats waar de muren zijn gebouwd van mensenhoofden en watervallen van gillende lijken stromen. Oké dan, de hel dus.



WAYNE BARLOWE

Wayne Barlowe zette zichzelf al in 1979 op de kaart als fantasierijk monstertekenaar met zijn boek Barlowe's Guide to Extraterrestials. Toen was hij twintig; nu is hij vijftig, maar nog steeds houdt hij zich fulltime bezig met het tekenen van monsters en gedrochten.
Het grote publiek kent de monsterontwerpen van Barlowe uit films als Hellboy en Harry Potter en de Gevangene van Azkaban, terwijl zijn veel interessantere (lees: ranziger en verknipter) werk is te vinden in boeken als Barlowe's Inferno, Brushfire en God's Demon.
In deze boeken trad Wayne Barlow al in de voetsporen van Dante door zijn eigen reis door de hel te verbeelden en met aangrijpende schilderijen te illustreren.
Hij leek dan ook de ultieme persoon om de wereld van Dante tot leven te wekken, helemaal toen Barlowe tijdens het eerste telefoongesprek met de producer van Redwood Shores een zeer fanatiek gamer bleek te zijn.
Je kunt de schilderijen van Barlowe bekijken op zijn eigen site: www.waynebarlowe.com





"EEN GAME DIE JE ONGEDOOPTE BABY'S IN STUKKEN LAAT HAKKEN, KAN BIJ MIJ WEINIG MEER VERKEERD DOEN."

HET VERHAAL: VOLOP ARTISTIEKE VRIJHEID

Als je een beetje vertrouwd bent met het boek De Goddelijke Komedie, zul je je tijdens het lezen van dit artikel wel een paar keer achter de oren hebben gekrabd. Want waar de dichter Dante zichzelf in zijn verslag bijvoorbeeld nog neerzet als een bijkans aan angst bezwijkende ouwe zemelaar, is hij in de game ineens een onverschrokken actieheld die met een zeis aan het hakken gaat.
Het is een stukje artistieke vrijheid dat we de makers van het spel natuurlijk wel gunnen, want met een getrouwe overzetting van de originele Dante was het wel een heel saai avontuur geworden. Een beetje rondlopen en kletsen met zijn gids, veel meer doet de originele Dante niet tijdens zijn reis door de hel.



Het nieuwe achtergrondverhaaltje om de virtuele hellegang van actieheld Dante in de game te motiveren, gaat ongeveer als volgt: als de vechtersbaas Dante terugkeert van een kruistocht, ziet hij hoe zijn geliefde Beatrice wordt vermoord en door De Duivel wordt meegesleurd naar de hel. Dante overwint De Dood, pakt zijn zeis af en vertrekt naar de Hel om af te rekenen met Satan himself en zijn liefje weer terug te halen.

Ik spring met Dante tegen de muur van mensenhoofden en zie dat hij blijft hangen. Hangend aan de muur klauter ik naar de lavastroom aan de linkerkant en spring erover om de muur aan de andere kant te bereiken. Het voelt vertrouwd. Erg vertrouwd. En ook een beetje verontrustend.
Na nog wat klimmen en springen kan ik langs een rij botten afdalen om een soort arena te bereiken. Hier ontstaat het eerste gevecht, en dan maakt de verontrusting plaats voor stelligheid: dit is God of War!

SCHAAMTELOOS JATWERK

Dante hakt zwiepend met zijn zeis door zijn vijanden heen, en dat voelt precies zo als Kratos dat met zijn messen en andere wapens doet. Dat het zwiepen bij Dante niet door oranje maar blauwe lichtsporen wordt gevolgd, kan niet verhullen dat de gameplay bijna één-op-één uit God of War is overgenomen.
Ik maak een koprol met de rechter stick om een aanval te ontwijken, sla vijanden de lucht in door de driehoekjesknop ingedrukt te houden en spring vervolgens omhoog om verder op mijn slachtoffer in te hakken, met als resultaat een tot 22 oplopende combo-teller en de tekst 'Impressive' in beeld.
Bij mijn suf gebeukte tegenstander verschijnt vervolgens het rondjesteken, en inderdaad, als ik naar hem toeloop en op de rondjesknop druk, voert Dante een finishing move uit door hem met de zeis te onthoofden. 'Impressive' mijn anus; dit is gewoon schaamteloos jatwerk van God of War!



GOED GEJAT

De rest van mijn helletrip biedt weinig om mij van dit idee af te brengen. Dante laat zich echt net zo als Kratos besturen, hij draait bijvoorbeeld op precies dezelfde manier aan een schakelaar (rondjes draaien met de linker stick) om een platform te laten dalen en stijgen.
En natuurlijk kan Dante ook net als Kratos magie gebruiken om een aantal vijanden tegelijk met lichtstralen te raken, alleen wordt deze magie bij Dante 'Holy Powers' genoemd.
Is dit teleurstellend? Nou, in eerste instantie niet. Want naar mijn mening is de gameplay van God of War onovertroffen in dit genre, beter dan die van soortgelijke spellen als Devil May Cry en Ninja Gaiden. En inderdaad: beter goed gejat dan slecht bedacht. Om iets beters te bedenken, moet je sowieso van zeer goede huize komen.
Aan de andere kant: dat wil natuurlijk niet zeggen dat je het niet moet proberen!

DANTE OF KRATOS?

Afijn, nu ik volgens mij goed duidelijk heb gemaakt dat de game EXACT ZO SPEELT ALS GOD OF WAR, wil ik meteen vertellen dat dit aan mijn enthousiasme over dit spel niet zoveel afbreuk heeft gedaan.
Met een aangenaam arrogante bruutheid mijn vijanden in stukken hakken in helse omgevingen... er zijn weinig dingen die ik liever doe, en wat maakt het dan uit of dat met Dante of Kratos is?
Bovendien is de setting 'in de Katholieke hel' misschien nog wel interessanter dan die 'in de Griekse mythologie'.
Wat me tijdens de demonstratie boven alles aan het spelen hield, was het verlangen naar wat er nog komen gaat. En hier achter de schrijftafel



bevangt dit verlangen me opnieuw, ik wil gewoon weten hoe de rest van al die bizarre toestanden in het boek wordt uitgewerkt in de game.
Zoals jij ondertussen vast wel eens wil weten hoe ik dat gevecht met Charon heb beleefd, en wat er nu precies met 'Creature Taming' wordt bedoeld.



Zelfs in de Hel werd er gevochten om de Albert Heijn voetbalplaatjes.

BESTIJGEN

Bungelend aan een touw verplaats ik Kra..., eh, Dante, naar het dek van de boot met de Charon-kop aan de voorkant.
Eenmaal aan boord verschijnen wat duiveltjes die ik sierlijk zwiepend vrij gemakkelijk aan stukken hak. En dan verschijnt ie: een vuurspuwende demon die een virtuele meter of acht boven Dante uittorent.
Na deze ook al hakkend verslagen te hebben, krijg ik een cirkelknop in beeld die aangeeft dat ik het beest kan bestijgen. Inderdaad, dat is wat 'Creature Taming' inhoudt: je kunt op de rug van sommige verslagen monsters klimmen om zo'n beest vervolgens te besturen.
Ah kijk, dat is speltechnisch dan toch weer onderscheidend van God of War. Hoewel je in God of War 2 natuurlijk ook al een stukje op de rug van Pegasus kon rijden.

KOP ERAF

Is het flauw dat ik steeds de vergelijking met God of War maak? Ja, dat is flauw, maar ook zeer terecht, en in deze alinea zelfs nodig om een gebrek van Dante's Inferno te illustreren. Want lees maar eens wat ik ging doen toen ik die grote demon kon besturen.
Na het verslaan van nog een handjevol mindere duivels, liep ik naar de kop van Charon aan de voorkant van de boot om die met een paar drukken op de rondjesknop eraf te trekken.
Inderdaad, ik trok gewoon die kop van die boot, en dat was het. Geen verwoede pogingen zijn ogen uit te rukken, ik liet me niet opslokken om van binnenuit zijn hersens eruit te kappen, maar gewoon, even trekken, en de kop lag eraf.
Dat had Kratos toch wel wat wreder en, eh, 'creatiever' opgelost.

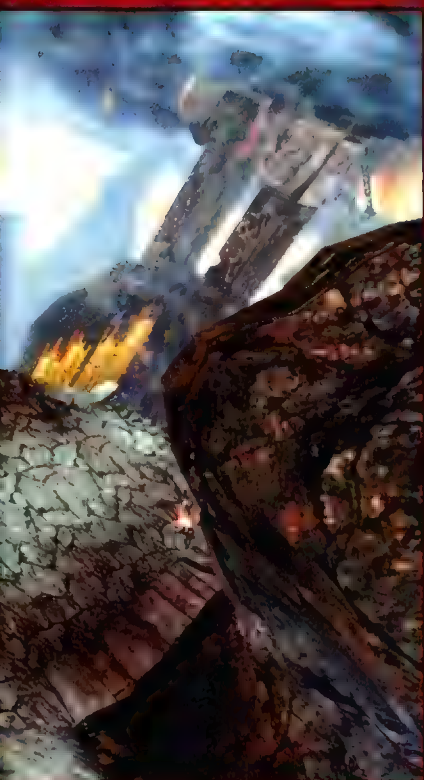
MINDER IMPACT

In de versie die ik speelde ontbreekt het de gameplay nog wat aan impact. Als ik God of War speel, voelt elke klap als een mokerslag en voel ik mij als speler superkrachtig en übermachtig door die even lompe als creatieve manieren waarop Kratos zijn vijanden velt. Het spelen met Dante voelt vooralsnog als 'net zoiets', maar dan wat minder creatief, en meestal met iets minder impact.

Let wel: ik speelde een nog lang niet complete versie, de mannen van Redwood Shores hebben nog minstens een jaar de tijd om de gevechten wat meer punch te geven, dus wie weet wat ze er nog van gaan maken.
Bovendien: ook in die heel vroege versie was het vechten toch op zijn minst vermakelijk te noemen. Dat hakken op die ongedoopte baby's bijvoorbeeld, was toch wel iets dat ik niet had willen missen.

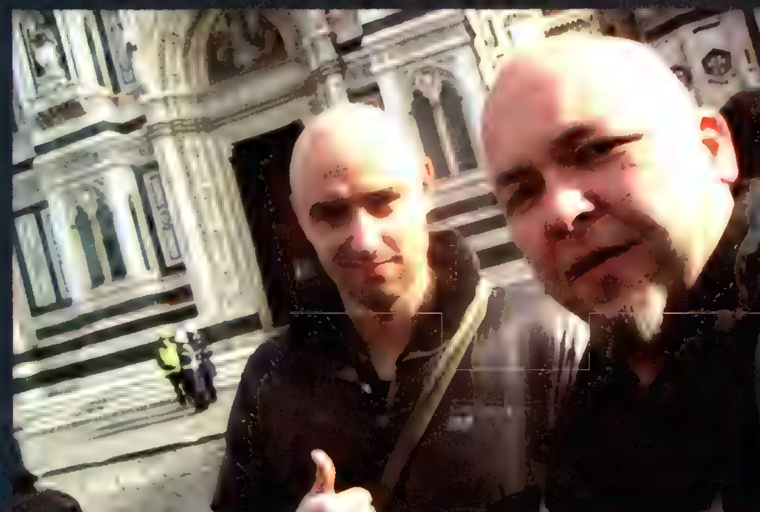
BABY'S HAKKEN

Ja hoor, toen ik via de boot van Charon de eerste échte ring van de hel had bereikt, ook wel Limbo of voorgeborchte genaamd, kwamen ze mijn kant op rennen: de ongedoopte baby's.
Volgens de Middeleeuws-Katholieke traditie mogen baby's die niet zijn gedoopt namelijk niet de hemel binnengaan, en zijn ze dus bij een voortijdig sterven gedoemd om het voorportaal van de hel te bevolken, alwaar de dichter Dante ze dan ook tegenkwam.
Wat ik niet uit Dante's verslag had opgemaakt was dat de baby's in de hel waren voorzien van messen in plaats van armpjes, en dat ze nogal agressief ingesteld waren.
Gelukkig kostte het me weinig moeite de baby's met mijn zeis aan stukken te hakken.
De laatste ongedoopte baby prikte ik als een stukje saté aan de punt van mijn zeis om de zondige zuigeling vervolgens in een wolk van bloederige brintapulp tegen de vloer te kwakken.
Kijk, daar hebben we dan toch iets waarbij je de impact voelt.



WIE HEBBEN WE DAAR?

Jurjen voelde zich heel bijzonder, dat hij zomaar naar Florence mocht vliegen om als een van de eerste mensen ter wereld Dante's Inferno te gaan spelen. Dat gevoel van bijzonderheid kromp met een factor 5 toen de vliegtuigstoel naast hem door ene Jan Meijroos bezet bleek te zijn. Hoe die Jan het toch altijd voor elkaar krijgt om bij dit soort dingen aanwezig te zijn, zelfs als wij 'm niet gestuurd hebben; wij weten het ook niet. Maar het schijnt wel gezellig te zijn geworden, daar in Florence.



VERWACHTING

God of War-kloon of niet, een game die je ongedoopte baby's in stukken laat hakken kan bij mij weinig meer verkeerd doen. Jammer dat we tot 2010 op het spel moeten wachten, want het lijkt me een fantastische belevenis om met Dante de complete helletocht door negen ringen vol gruwelijk vermaak te voltooien.

+ Ongedoopte baby's in stukken hakken en andere blasfemische toestanden.
+ Negen ringen vol machtig mooie monsters en groteske gruwelen.
- Gameplay gejat van God of War.
- Mag qua handelingen nog wel wat inventiever, impactrijker en creatiever allemaal.


JURJEN

DANTE'S INFERNO
PS3 / XBOX 360
EA REDWOOD SHORES / EA
VERWACHT: Q1 2010

AFRO SAMURAI

STEVEN IS EEN ZUURPRUIM

Op Atari Live kreeg Jan vele titels onder ogen, waaronder Afro Samurai. Meneer Meijroos was erg te spreken over dit bloederige spektakel. Steven ging aan de hand van een preview versie eens bekijken of Jan geen onzin lulde.



Een hack and slash game met stoere moves en een overvloed aan ninja's en samurai's en bloed. Helemaal mijn ding zou je denken. Toch ben ik niet zo'n enorme Afro Samurai fan, en dan heb ik het over de Japanse animatieserie die wereldwijd de nodige populariteit geniet. Het is niet dat ik de serie niet kan waarderen; Afro Samurai kent absoluut een originele stijl, en alles ziet er retestrak uit dankzij hoogstaande tekeningen en harde animaties (de kosten voor één aflevering lopen richting de miljoen dollar) maar mijn lichte irritatie komt voort uit het feit dat, zoals de naam van de serie al doet vermoeden, de samurai in kwestie een afro heeft. Niets mis met een goede afro uiteraard, maar zo'n kapsel hoort niet thuis op een samurai. Ik hou mijn traditionele Japanse setting liever zo puur mogelijk, en kan Westerse invloeden missen als kiespijn. In dit geval wordt de afro ook nog eens vergezeld door hiphop muziek afkomstig van Wu-Tang Clan lid Rza, en in de Engelstalige versie wordt de stem van Afro ingesproken door Samuel L. Jackson, wiens 'coolness' ik zwaar overschat vind.

LAAGDREMPELIG

Zo, nu heb ik officieel genoeg gezeken, want ondanks de invloeden die Japanse animatiestudio Gonzo van mij achterwege had mogen laten, zit er genoeg brute zwaardactie en spetterend bloed in Afro Samurai om mij te boeien.
En alle kenmerkende elementen uit de serie lijken aanwezig in de game, die wat betreft spelelementen best vergeleken mag worden met Ninja Gaiden. Dat is natuurlijk een grote eer, maar overeenkomstige gameplay betekent uiteraard niet automatisch overeenkomstige kwaliteit. Laat ik daarbij meteen vermelden dat Afro Samurai qua moeilijkheidsgraad in ieder geval niet met Ninja Gaiden is te vergelijken. Logisch natuurlijk, want een dergelijke game zal veel aandacht genereren dankzij de licentie, en je wilt al die arme anime kijkertjes, die misschien geen doorgewinterde gamers zijn, er natuurlijk niet van weerhouden te genieten van een game gebaseerd op hun lievelingsserie.
Maar ondanks de laagdrempeligheid denk ik dat Afro Samurai niet alleen fans van de serie iets te bieden heeft.



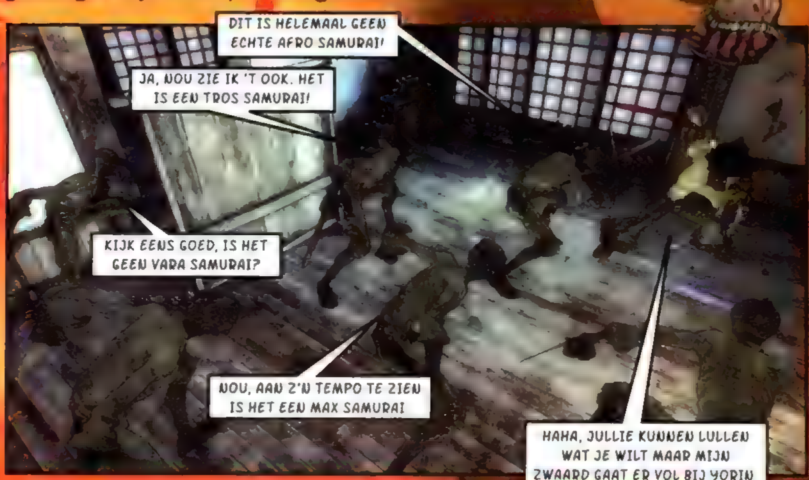
STRAK

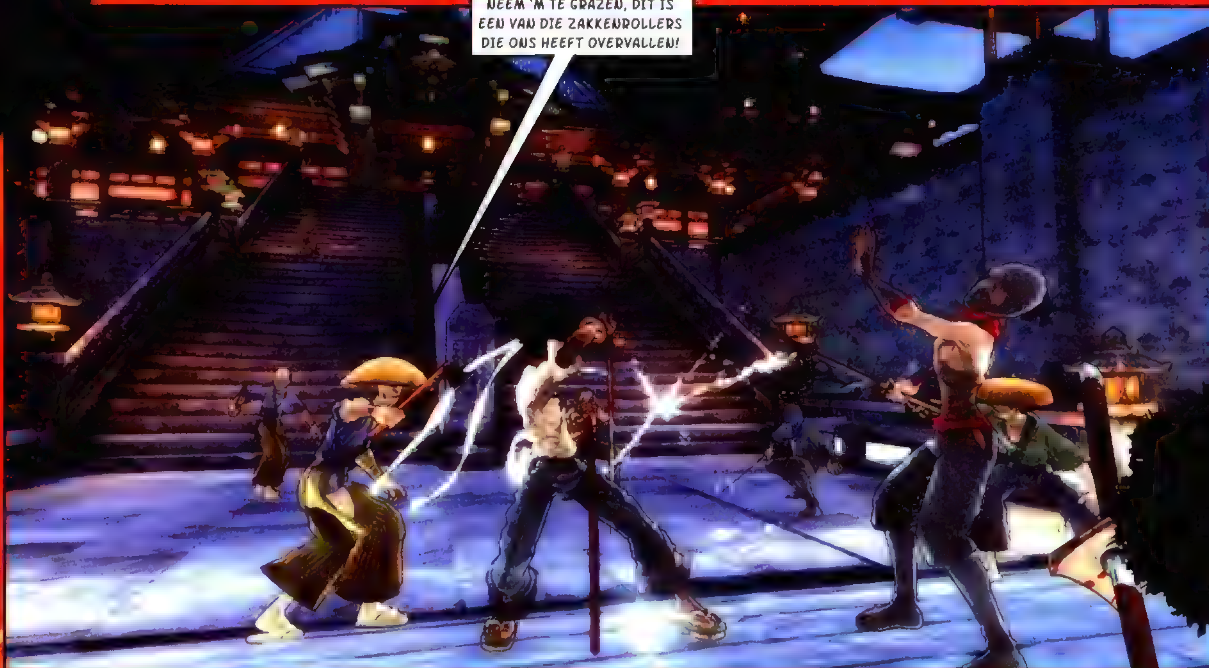
Het ligt natuurlijk voor de hand om in het geval van een game gebaseerd op een animatieserie, gebruik te maken van cel-shading, maar Afro Samurai doet dit op uiterst geslaagde wijze. Alle personages en omgevingen lijken niet alleen sprekend op hun getekende tegenhangers, het steekt technisch ook nog eens strak in elkaar.
Afro is natuurlijk een apart figuur. Een samurai met versleten kleren, een houding waar een gymleraar nachtmerries van krijgt, een peukie hangend aan z'n lip, en natuurlijk die grote wapperende afro (ja, je leest het goed: een wapperende afro). Afro is eigenlijk een soort moderne donkere Lucky Luke, of is dat te vergezocht? Hoe dan ook, met de

FOCUS

Naast het blokken van aanvallen, dienen de schouderknoppen ook voor het inzetten van de Focus aanvallen. Tijdens deze aanvallen trekt alle kleur uit het beeld weg en kun je heel gericht met je zwaard vijanden doorklieven. Op deze manier is het mogelijk om armen of benen af te hakken, maar je kunt ook voor een horizontale slag gaan waarmee je jouw tegenstander letterlijk in tweeën klieft. De klassieke neerwaartse slag tussen de ogen mag uiteraard ook niet ontbreken, en behoort dus eveneens tot de mogelijkheden.







Nou is dat allemaal bekende kost, maar gaandeweg leer je nieuwe moves waardoor het interessant blijft om met jouw zwaard bloed te vergieten. En bloedvergieten doe je zeker, waardoor het aantal verspilde liters een geschikte graadmeter is voor jouw effectiviteit.

ZUURPRUIM

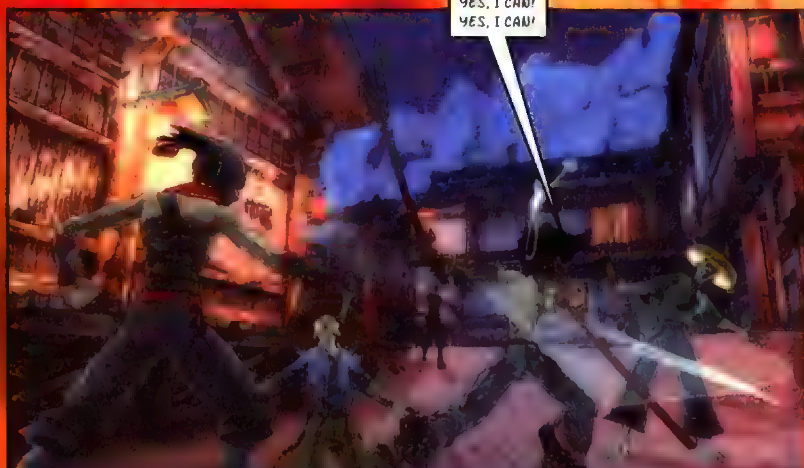
Ach, ik ben natuurlijk stiekem ook gewoon een beetje een zuurpruim die moeilijk loopt te doen over het feit dat de held een afro heeft, en geen traditionele Japanse haartooi. Maar aan het eind van de dag vind ik de animatie-serie natuurlijk ook gewoon vet, en ik kijk dan ook erg uit naar de bijbehorende game.



sterke graphics en vloeiende animaties, die zelfs het wapperen van de afro mooi in beeld brengen, lijkt de held in de game rechtstreeks uit de serie te zijn gewandeld.
De Naruto games bewezen al dat de huidige generatie consoles goed uit de voeten kan met cel-shading, en Afro Samurai zet deze trend voort. Ook de lichteffecten brengen de juiste sfeer aan in de omgevingen, die veelal traditioneel van aard zijn.

GEWELD

Maar laat mijn vergelijking met Lucky Luke je niet op het verkeerde been zetten. Afro Samurai is een duistere, cynische en bloederige serie, met veel volwassen thema's die schuilgaan achter botte opmerkingen en overvloedig geweld.
En ondanks dat die thema's ook hun weg naar de game vinden, is het overvloedige geweld uiteraard de spil van de gameplay. Je kunt met lichte en zware aanvallen combo's uitvoeren, schoppen en uiteraard rondspringen.



Het lijkt wel of alle Afro Amerikanen sinds Obama een stukkie zelfverzekerder zijn geworden.

"NIETS MIS MET EEN GOEDE AFRO, MAAR NIET OP EEN SAMURAI."

NINJA NINJA

Afro is eigenlijk een rustige en zwijgzame held. De stoere praatjes zijn vooral afkomstig van zijn denkbeeldige metgezel Ninja Ninja.
Nee, ik ben niet keihard met m'n hoofd op het toetsenbord in slaap gevallen. Dat personage heet Ninja Ninja, en heeft een grote bek dankzij meneer Jackson (de acteur, niet de viespeuk).
De hiphop invloeden zijn onmiskenbaar als Ninja Ninja zijn waffel opentrekt, want dan vliegt de standaard slang je om de oren alsof Pimp Daddy stiekem je sidekick is. Bitches!

JAN JOOSTEN DE SAMURAI

Tom Cruise heeft het concept van een westerse samurai natuurlijk goed verpest met zijn wansmakelijke The Last Samurai (zie screen) maar er zijn in het verleden wel degelijk westerlingen met de eervolle titel van samurai bekleed. William Adams, een Engelse matroos, was de eerste niet-Japanner die zich samurai mocht noemen. Maar op hetzelfde schip, De Liefde, dat Adams naar Japan bracht, zat ook onze landgenoot Jan Joosten van Lodensteijn. Ook hij kreeg de eervolle titel van samurai.
Het gebied ten Oosten van Tokyo Station heet vandaag de dag Yaesu, wat een verbastering is van Jan Joosten's Japanse naam Yayousu. Niet slecht voor een kaaskop!



VERWACHTING

Afro of niet; de preview versie van Afro Samurai heeft me wel degelijk enthousiast gemaakt voor deze even fraaie als bloederige game.

- ➕ Schitterende cel-shaded graphics.
- ➕ Bikkelharde actie met stoere Focus moves.
- ➕ Hoge productiewaarde met dezelfde voice-actors als de serie.
- ➖ Blijft de gameplay interessant zonder een uitdagende moeilijkheidsgraad?



STEVEN

AFRO SAMURAI
PS3 / XBOX 360
BANDAI NAMCO / ATARI
1 SPELER
Q2 2009

DISGAEA 3: ABSENCE OF JUSTICE

In Japan is Disgaea al ruim een jaar uit en ook Amerika ging ons voor wat betreft de release, maar binnenkort zijn ook wij Europeanen aan de beurt voor dit derde deel van de Disgaea serie. Steven bracht reeds een bezoekje aan de Netherworld, om de boel alvast te verkennen.



Voor wie de Disgaea serie niet kent, zal het wel even wennen zijn in de Netherworld. Ervaring met anime series kan de klap aanzienlijk verzachten, maar de kans op een cultuurshock is desalniettemin aanwezig.
Piekhaar en grote ogen zijn inmiddels ook in onze samenleving doorgedrongen. En wie weet, misschien is onze Westerse jeugd zelfs al gewend aan ontblote buiken als gevolg van te korte shirts... bij mannen. Tepelkwastjes en semi-SM outfits zijn dan slechts een kleine stap verder.
Niet dat het een enorme ransbakkenzooi is in de Netherworld, we hebben het altijd nog over een kindvriendelijke setting (in ieder geval in Japanse ogen), maar de bizarre types en hysterische muziekjes komen bij onbekenden met Japanse games zonder enige twijfel over als volledig gestoord.
Nu is het idee van de Netherworld ook dat slecht goed is, en goed slecht. Hoofdpersoon Mao is in dat opzicht een voorbeeldige student. Hij heeft nog nooit een les gevolgd of ook maar één huiswerkopdracht gemaakt. Hij is dan ook geheel terecht een ere student.
Niet dat ik minder had verwacht van de zoon van de Overlord, die samen met andere demonen de academie beheert waar het verhaal zich afspeelt.

ACADEMIE

De weirde setting wordt hier en daar middels animatiefilmpjes overgebracht, maar veelal kreeg ik simpele tekeningen voorgeschoteld met uitgeschreven dialogen, uiteraard compleet met bizarre accenten. Ja 'dood', zo gaan die dingen (dude, getit?).
De gameplay is echter goed te behappen, en laat je net zoals bij Final Fantasy Tactics een team op een grid verplaatsen en vijanden aanvallen met behulp van standaard RPG skills. Het meest kenmerkende element zijn de combo moves, die personages samen kunnen uitvoeren om extra schade aan te richten. Tussen de gevechten door beland je in de academie alwaar je nieuwe missies aanneemt. Hier heb je gewoon de controle over Mao en moet je met een onhandig aanvoelende besturing door de school navigeren. Disgaea 3 is natuurlijk ook geen platformgame, dus het is geen ramp dat jouw personage als een dronken schaatser door de spelwereld schiet. Op deze momenten ben je veelal met de afstelling van jouw team of items in de weer. Maar evengoed, echt netjes is het niet.



TOPPER?

Absence of Justice is allesbehalve een benchmark titel voor de PS3. Los van enkele elementen van de graphics die wel high-definition weergave ondersteunen, zou de hele bende zonder problemen op de PSP kunnen worden uitgebracht. Maar laten we vooral niet te oppervlakkig denken. Het is de gameplay waar het om draait, en met wat meer speeluren zal hopelijk duidelijk worden of Disgaea 3 een topper binnen het tactische RPG genre is.



VAGE FIGUREN

De overlays van personages tijdens gesprekken zijn allemaal highres. De omgevingen lijken gebruik te maken van upscale techniek, niet ideaal maar in ieder geval tevens geschikt voor weergave op een HD scherm. De personages worden echter met behulp van sprites weergegeven, en de resolutie is zo laag dat het er op een groot HD scherm vreemd uitziet, en de personages erg afsteken bij de spelwereld.

"DE PERSONAGES KOMEN BIJ ONBEKENDEN MET JAPANSE GAMES ZONDER TWIJFEL OVER ALS VOLLEDIG GESTOORD."

VERWACHTING

Disgaea 3 is al geruime tijd uit in Japan, dus dit is niet zo'n preview versie waarbij het zin heeft te speculeren over wat de ontwikkelaar eventueel nog zal verbeteren. De gameplay lijkt dik in orde maar grafisch gezien, is het af en toe wel effe doorbijten.

- + Hysterische Japanse muziekjes.
- + Stoere combo moves.
- − Inconsistente grafische kwaliteit.
- − Onhandig bewegen van personages in de spel hub.


STEVEN

DISGAEA 3: ABSENCE OF JUSTICE
PS3
NIPPON ICHI / GAMEWORLD
Q1 2009

JEROEN VINDT HET MAAR NIKS

ROCK REVOLUTION

Er kwam weer eens een game binnen die met de gitaar gespeeld kon worden, en natuurlijk was Jeroentje er als eerste bij. Deze keer was hij echter ook weer snel terug uit het testhok, en aan zijn gezicht te zien was z'n speelsessie hem niet best bevallen.



Inderdaad, ook negerinnen hebben een langere....

Natuurlijk weet ik dat Konami ooit het muziekgenre op de kaart heeft gezet met hun Guitar Freaks en DrumMania, maar ontwikkelaar Zoe Mode heeft, hoewel in dienst van Konami, duidelijk niet al te lang naar deze games gekeken. Laat staan dat men daar in Londen ook maar iets heeft opgestoken van de spelseries Guitar Hero en Rock Band. Het is werkelijk waar schandalig wat men hier neer durft te zetten.

GEEN CIJFER

Weet je, vroeger, heel vroeger (toen Ed nog haar had, Steven alleen plakplaatjes als tatoeages droeg en Wouter nog in zijn eigen poep lag te graaien...ho wacht, dat doet ie nog steeds) hoe dan ook, vroegah gaven we in de PU cijfers aan previews. Ik heb even getwijfeld om dat weer in ere te herstellen. Te beginnen met Rock Revolution, vanaf dit moment omgedoopt tot Ruk Revolution. Want jongens, ik moet dit toch echt nu al als een kutgame betitelen, en ik wilde jullie eigenlijk al in dit stadium middels een cijfer waarschuwen voor dit digitale gedrocht.



Weet je waarom leden van een popgroep altijd om half zes op moeten staan? Om zes uur gaan de winkels dicht!

"IK WEET NIET WAAR ZE NAAR GEKEKEN HEBBEN MAAR NAAR DE CONCURRENTIE IN IEDER GEVAL NIET."

GÊNANT

Maar wat is er dan allemaal zo kut, zul je je afvragen. Nou, laat ik beginnen met het felt dat er slechts twee 'echte' nummers worden gebruikt in de game en de rest van de tracks covers zijn. En dus luister je naar een hele slechte James Hetfield imitator, of een hele slechte Chris Cornell wannabee. En dat is vandaag de dag toch eigenlijk te gênant voor woorden.

Los van die covers, heeft Zoe Mode blijkbaar ook niet goed gekeken naar de opbouw van het spel, de manier van spelen en al helemaal niet naar de impact van nummers. Allereerst is er de Highway. In Guitar Hero en ook Rock Band is deze schuin geplaatst waardoor je een goed overzicht hebt van wat je aan moet slaan en vooral wanneer, maar ook welke riffs er nog aankomen. Je kunt dus anticiperen.

In Rock Revolution is dit haast onmogelijk. De highway staat hier namelijk verticaal in beeld en dus dien je steeds je ogen over de highway te laten scrollen. Hierdoor is het overzicht totaal weg.

En dan had ik ook nog last van riffs die ik moest spelen zonder dat ze te horen waren. Dat is niet alleen heel gek maar het haalt je ook nog eens uit het nummer. Je kijkt meer dan dat je luistert naar het ritme.

NIET GELEERD

Nee, ik weet niet waar Zoe Mode naar heeft gekeken, maar naar haar concurrenten in ieder geval niet. Wat mij betreft houdt Konami het gewoon lekker bij haar eigen games en probeert men niet achter succesvolle formules aan te hobbelen. Konami heeft daar gewoon niet de power voor. Wat dat betreft zouden ze toch geleerd moeten hebben van hun SingStar kloon, Karaoke Revolution.

Karaoke wat?

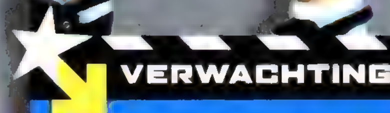
Juist, dat bedoel ik.

ROCKEND 2009

Gelukkig hoeven we het dit jaar niet alleen van Rock Revolution te hebben op muziekgame gebied. Want naast Guitar Hero Metallica dat in mei verschijnt (zie screen) zal de Guitar Hero franchise echt gaan knallen dit jaar. We mogen er nog niet te veel over vertellen maar hou er rekening mee dat je ook in 2009 heel wat uurtjes rockend door kunt gaan brengen!







VERWACHTING

[illegible]

+ [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- Covers!



JEROEN

ROCK REVOLUTION
XBOX 360 / PS3 / WII
ZOE MODE / KONAMI
EIND MAART 2009

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay is de beste filmgame ooit gemaakt, volgens Jan. Hij verwacht dan ook behoorlijk veel van de officieuze opvolger...

JAN POMPT Z'N SPIEREN OP

Eigenlijk wil iedere man Vin Diesel zijn. Nou ja, bijna iedere man dan. Jeroen niet, want die enorme spierbundels gaan natuurlijk ten koste van goede tijden op de marathon. Dat een dergelijk afgetraind lichaam jarenlang bikkelen vereist, kan JJ beamen. De man vreet al achttien jaar dagelijks ijzer in de sportschool maar is nog steeds geen Vin Diesel. Hij komt in de buurt, maar toch. Zelf zou ik af en toe ook wel Vin Diesel willen zijn, en waarom dan moeilijk doen als het ook makkelijk kan? Met Assault On Dark Athena ben ik 'm immers met één enkele druk op de knop... nou ja, Richard B. Riddick dan.

DUISTERNIS

Dark Athena bestaat feitelijk uit drie onderdelen: de HD remake van het briljante Butcher Bay, de nieuwe verhaallijn Dark Athena en een gloednieuwe multiplayer mode. Die laatste kon wel eens een (cult)hit gaan worden omdat het agressieve karakter van de Riddick gameplay zich uitermate goed leent om met en tegen andere spelers van vlees en bloed te ervaren.
Het spel laat je op de consoles met twaalf man tegen elkaar knokken (op de PC waarschijnlijk iets meer) in twintig verschillende maps met naast spelmodi als Deathmatch, Team Deathmatch en Capture The Flag, ook een hele bijzondere: Pitch Black. In deze mode is één speler Riddick, terwijl de rest op Riddick jaagt. Echter, de maps in Pitch Black zijn pik- en pikzwart! Je ziet letterlijk geen hand voor ogen. De huurlingen/guards die achter Riddick aan zitten, hebben slechts hun zaklampen en guns. De Riddick speler kan als enige zien in het donker, is sneller en leniger en heeft o.a. die fijne nieuwe enterhaken als wapen. Niets leuker dan gehuld in het duister afwachten, op een nietsvermoedende speler jumpen en die twee vlijmscherpe haken in zijn nek achterlaten. Het doet denken aan de Spy versus Merc multiplayer gameplay uit Splinter Cell, alleen dan factor tien gewelddadiger.
Oh ja, er is nóg een multiplayer mode genaamd Butcher Bay Riot. Je kunt wel bedenken hoe die er uit gaat zien...



Constant probeerden werknemers van de ANWB en RouteMobiel elkaar af te troeven.

RIDDICK 2?

De mannen van Starbreeze zeiden het letterlijk: "we zouden dolgraag een volledig nieuwe Riddick willen maken, een Riddick 2, een echte sequel".
Het groene licht voor deze game hangt af van het succes van Dark Athena. Dus gamers... als je in de toekomst Riddick 2 wilt spelen, dan weet je wat je eind maart/begin april moet doen!



"DEZE GRIMMIGE TITEL WORDT EEN HELE DIKKE GAME."

NIEUW COVERSYSTEEM

De Butcher Bay en de Dark Athena verhaallijnen zien er goed uit en herbergen beide een grimmige, volwassen sfeer. De opgepompte graphics van het origineel maken indruk en het mooie is dat de nieuwe moves uit Dark Athena ook in Butcher Bay aanwezig zijn.
Een daarvan is een nieuw coversysteem waarmee het stealth karakter extra benadrukt wordt. Je kunt als kale killer schuilen achter kisten en omheiningen en vanuit die positie je guns legen.
Ook de Ulak Blades (de twee 'enterhaken') zijn een welkome aanvulling waarmee je even stijlvol als meedogenloos je vijanden uitschakelt.

SEKSUEEL GELADEN

De Dark Athena verhaallijn is nog grover en wreder dan het origineel. Er wordt gevloekt bij het leven, dubieuze personages praten over moord en verkrachting alsof het de gewoonste zaak van de wereld is, en ook seksueel geladen content (op het ranzige af) wordt niet geschuwd. Toch past het helemaal bij de vibe van deze sfeervolle game die inmiddels heel hoog op mijn lijstje van musthave games 2009 prijkt!



Iedereen heeft het deze periode over Resident Evil 5, Killzone 2 en F.E.A.R. 2. Stuk voor stuk toptitels in het keiharde, volwassen actiesegment die (bijna) voor het grijpen liggen. Wat mij betreft hoort Assault On Dark Athena ook thuis in dat rijtje. Starbreeze's grimmige titel wordt gewoon een hele dikke game!

+ Sublieme, grimmige sfeer.
+ Twee vette games voor de prijs van een (drie als je de multiplayer meetelt).
+ Pitch Black multiplayer wordt gruwelijk.
− Ik kan echt effe niks verzinnen, azijnpissers!


JAN

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA
PC / PS3 / XBOX 360
STARBREEZE STUDIOS / ATARI
RELEASE: MAART / APRIL 2009


Die Riddick slaat zo hard dat als je naar het plaatje kijkt, je denkt dat je zelf een knal voor je kop hebt gekregen.

STEVEN WARMT ZICH NOG ÉÉN KEER OP

RESIDENT EVIL 5

We kunnen ons voorstellen dat menig lezer onderhand klaar is voor de release van dit langverwachte vijfde deel binnen de Resident Evil serie, maar gelukkig zit het lange wachten er bijna op. Steven ging vast even kijken in Afrika met de meest recente code.



Resident Evil 5 is een van de grootste titels die begin 2009 gaan uitkomen, en mede daarom heb ik er in de PU al het nodige over geschreven. Toch heeft de laatste gloednieuwe preview code mijn horizon aanzienlijk verbreed.
Ik heb tijdens allerlei events bepaalde delen van de game al meerdere malen doorlopen, zelfs in co-op vorm, maar in alle rust in mijn eentje de eerste stappen in Afrika zetten, was weldegelijk een andere ervaring. Een ervaring die mij enthousiaster dan ooit heeft gemaakt voor Chris Redfield's nieuwste avontuur.

REALISME

Met de naderende review volgende maand, en reeds enkele previews op mijn naam, moet ik oppassen niet mijn kruit te verschieten of in herhaling te vallen.
Het belangrijkste dat ik in deze laatste vooruitblik wil overbrengen, is het overweldigende realisme van de wereld waar je in wordt geplaatst. Natuurlijk zijn er veel fictieve elementen in de wereld van Resident Evil aanwezig en word je beperkt in je bewegingsvrijheid, maar de sfeer rond de omgevingen en personages maken het geheel volkomen geloofwaardig.
Allereerst zijn er de character models, die zonder meer het hoogtepunt van de schitterende graphics genoemd mogen worden. Niet alleen zijn de lichamen en details schitterend, vooral de gezichtsanimaties brengen de personages daadwerkelijk tot leven.

Een tweede opvallend kenmerk zijn de gedragingen van willekeurige NPC's die je in de spelwereld tegenkomt. Als je buiten de gevechten om langs individuen of groepen loopt, passen zij hun gedrag aan en reageren ze op jouw aanwezigheid, en wel op zo'n manier dat je regelmatig kippenvel krijgt als men je vreemd aankijkt en nastaart.

> "ONDANKS HET MODERNE UITERLIJK LIJKT DE ZIEL VAN DE RE SERIE BEHOUDEN GEBLEVEN."

OLD SCHOOL

Ik heb ook met de verschillende besturingsinstellingen gespeeld en de nieuwe optie getest om met de linker analoge knuppel te strafen en met de rechter knuppel te draaien. Dit voelt goed en benadert de standaard FPS besturing.
Maar het is belangrijk niet te vergeten dat we verder gewoon met een old school RE te maken hebben. Dus als je gaat knallen of zwiepen met je mes dan sta je stil, waardoor 'run and gun' taferelen uitblijven.

Ook kom je vreemde objecten tegen die je kunt onderzoeken om zo in ouderwetse stijl een scherm met verklarende tekst te zien te krijgen, en je kunt weer herbs verzamelen om je energie op peil te houden. Ondanks het moderne uiterlijk lijkt de ziel van de RE serie dus in ieder geval behouden gebleven.





PROBLEEM CO-OPGELOST

Chris staat er niet alleen voor in zijn strijd tegen de gemuteerde mafkezen, maar wordt bijgestaan door de sexy Sheva Alomar. In de singleplayer neemt de A.I. haar besturing over en in deze preview versie zorgde dat voor de helaas welbekende botsingen. Naast mij zo nu en dan voor de voeten lopen, wilde ze ook nog wel eens een voorwerp of doorgang blokkeren. Misschien dat ze in de uiteindelijke versie iets handiger te werk gaat. We zullen zien.
Maar dit hele probleem kan natuurlijk vermeden worden door het avontuur in co-op mode te lijf te gaan, en een vriend of vriendin met Sheva te laten spelen.



VERWACHTING

Capcom laat zien op het hoogste niveau mee te draaien wat betreft technisch kunnen, en ik ben er van overtuigd dat men (naast Street Fighter IV) ook met Resident Evil 5 gaat bewijzen dat hun visuele meesterwerken ondersteund worden met sterke gameplay.

+ Realistische gezichtsanimaties en gedragingen van NPC's.
+ Griezelen in het volle zonlicht. Ja het kan!
+ Old school RE gevoel blijft behouden.
- Sheva wil nog wel eens in de weg lopen.


STEVEN

[illegible]

GUITAR HERO META

Zoals iedereen ongetwijfeld weet, zweert Jeroen momenteel bij Rock Band. Toch kijkt hij reikhalzend uit (kun je nagaan bij zo'n lange gast) naar de volgende Guitar Hero game. Niet zo vreemd natuurlijk want onze Zaankanter is een groot liefhebber van Metallica. Hij dook het internet op, stalkte Activision en verzamelde op die manier heel wat interessante info rondom Guitar Hero... Metallica!



Ik heb wel eens een tijdje geluisterd naar die muziek, maar ik kreeg toch al snel last van een soort Metallmoeheid.

Maandag 30 en dinsdag 31 maart heeft deze jongen vast twee vrije dagen ingepland. Waarom? Wat denk je zelf? Eind maart staat deze jongen in de Ahoy in Rotterdam en heeft ie minimaal een dag nodig om bij te komen van al die trashmetal die z'n oren hebben verwend (geteisterd – Ed).



Omdat die gasten altijd zo'n kop trekken alsof die gitaar heel zwaar is, hebben ze deze muziekstroming heavy metal genoemd.

Ik leef al maanden naar die 30e maart toe, en ben dan ook sinds ik die tickets heb helemaal in de Metallica vibe. Je begrijpt dat ik dan ook behoorlijk uit mijn dakje ging toen onlangs officieel werd bevestigd dat Guitar Hero Metallica er daadwerkelijk aankomt.
Natuurlijk ben ik na het horen van het nieuws meteen als een malle Activision gaan stalken en zo ben ik onder andere achter een tracklist gekomen die een twintigtal nummers van de game bevestigt.
Maar dat is niet alles. Ook ben ik op slinkse wijze in het bezit gekomen van enkele screens van de game. Dit en de verdere info die ik de afgelopen weken opdook, leek me een mooie aanleiding om even wat dieper op deze zware metaal versie van Guitar Hero in te gaan.

VERHAAL

Guitar Hero Metallica is de tweede GH game die helemaal om één enkele band draait. Toch steekt deze game net even iets anders in elkaar dan het vorig jaar uitgebrachte GH Aerosmith.
Bij de in leggings gestoken bejaarde rockers volg je de gehele loopbaan van de groep op de voet, maar in GH Metallica heeft men besloten de chronologische volgorde te laten voor wat het is. Het zou anders namelijk betekenen dat je de game begint met nummers van het eerste album Kill em All, en dat is een beetje problematisch wanneer je een spel wilt ontwikkelen dat in moeilijkheidsgraad geleidelijk oploopt. Songs als Metal Militia of Hit The Lights zijn immers niet de meest makkelijke nummers om mee te spelen.
Om die reden heeft Neversoft voor een iets andere opzet gekozen, en een afwijkend 'verhalend sausje' over het geheel gegoten. Metallica is namelijk op zoek naar een band die met hen mee op tournee kan, en jij zult moeten bewijzen dat je het daartoe vereiste niveau aankan.
Dat is dan ook de reden waarom je niet alleen maar Metallica nummers speelt maar ook tracks van bands die Metallica hebben beïnvloed of al eens eerder met hen op tournee zijn geweest.

> "DIE POWER-UPS GAAN HIER OP DE REDACTIE VOOR HEEL WAT FUN ZORGEN!"

EXPERT PLUS

De band is overigens volledig gemotioncaptured. Men heeft Lars, James, Kirk en Robert allerlei verschillende sets laten spelen op twee verschillende manieren. Een daarvan is on stage met het publiek voor zich en bij de andere stonden ze op een rond podium te rocken te midden van het publiek.
Wat ook anders is ten opzichte van GH Aerosmith, is dat je nu je hele World Tour hardware setje kunt



Het schijnt dat ie z'n vrouw ook eens gevraagd heeft een potje te drummen. Sindsdien heeft ze last van bekkeninstabiliteit en ontstoken trommelvliezen.

DE TRACKLIST

Metallica's nummers

- All Nightmare Long
- Battery
- Creeping Death
- Disposable Heroes
- Dyers Eve
- Enter Sandman
- Fade To Black
- Fight Fire With Fire
- For Whom The Bell Tolls
- Frantic
- Fuel
- Hit The Lights
- King Nothing
- Master of Puppets
- Mercyful Fate (Medley)
- No Leaf Clover
- Nothing Else Matters
- One
- Orion
- Sad But True
- Seek And Destroy
- The Memory Remains
- The Shortest Straw
- The Thing That Should Not Be
- The Unforgiven
- Welcome Home (Sanitarium)
- Wherever I May Roam
- Whiplash



LLICA

JEROEN HOUDT VAN METAL

gebruiken. Oftewel lekker rocken met vier man, twee op gitaar, een zanger en een drummer. Waarbij aangetekend dient te worden dat iedereen die momenteel op expert drumt een leuk extraatje kan verwachten. Als drummer heb je namelijk de mogelijkheid om de game op Expert Plus te spelen, wat inhoudt dat je een extra basspedal moet gebruiken. Net als Lars dus!

DEATH MAGNETIC

Als ik je zeg dat de game bol staat van de Metallica tracks, vertel ik je natuurlijk niets nieuws. Het zijn 45 tracks in totaal waarbij iets minder dan de helft nummers zijn van bands die Metallica hebben beïnvloed, met hen op tournee zijn geweest of op het cover album Garage Inc staan.
Men heeft een mooie mix van snelle en minder snelle nummers gemaakt en daarvoor zo'n beetje alle albums geplunderd.
Verder kun je het hele recente Death Magnetic album, wanneer je het gedownload hebt (en wie heeft dat niet gedaan, toch?) ook lekker in de game meespelen. Alleen of met een groepje natuurlijk, of gewoon tegen elkaar!

MULTIPLAYER

Tegen elkaar inderdaad, want GH Metallica heeft ook een echte Battle mode. Hierin kun je power-ups verzamelen die je los mag laten op je tegenstander. Dit kenden we natuurlijk al van GH III maar deze keer zijn de power-ups lekker Metallica getint. Zo heb je een Traped Under Ice move waardoor je Whammy Bar bevriest, Ride the Lightning die je fretkleurtjes laat knipperen en de in mijn ogen leukste: Fade to Black, die er voor zorgt dat je je hele highway niet meer ziet. Dat gaat hier op de redactie nog voor heel wat fun zorgen!

FUCK YEAH!

Verder zijn er nog een aantal zaken die ik nog niet bevestigd kreeg, maar waar al wel druk over wordt gespeculeerd. Zoals een Freestyle Drum Fill mode, die, naar ik vermoed, wel wat van Rock band weg zal hebben.
Daarnaast zul je heel wat extra content kunnen verwachten zoals trivia, video's en behind de scene dingen. Waarschijnlijk zal de game begin mei van dit jaar verschijnen.
Volgende maand zul je meer over Guitar Hero Metallica kunnen lezen, maar ook over de Guitar Hero franshise. Onze Wouter is namelijk op bezoek geweest bij Neversoft en heeft zelfs effe kunnen pielen met de game! Fuck Yeah!


Drummer Lars Ulrich ziet er niet erg gezond uit. Ik vermoed dat ie te veel drumsticks eet.

DE TRACKLIST

Nummers van andere artiesten

- Alice In Chains - No Excuses
- Bob Seger (zie screen) - Turn The Page
- Corrosion of Conformity - Albatross
- Diamond Head - Am I Evil?
- Foo Fighters - Stacked Actors
- Judas Priest - Hell Bent For Leather
- Kyuss - Demon Cleaner
- Lynyrd Skynyrd - Tuesdays Gone
- Machine Head - Beautiful Mourning
- Mastodon - Blood And Thunder
- Mercyful Fate - Evil
- Michael Schenker Group - Armed and Ready
- Motorhead - Ace of Spades
- Queen - Stone Cold Crazy
- Samhain - Mother of Mercy
- Slayer - War Ensemble
- Social Distortion - Mommy's Little Monster
- Suicidal Tendencies - War Inside My Head
- System of a Down - Toxicity
- The Sword - Black River
- Thin Lizzy - The Boys Are Back in Town



Bas spelen in een metallband vraagt een ijzeren discipline en stalen spieren.



VERWACHTING

[illegible]

- METALLICA
- METALLICA
- METALLICA


JEROEN

GUITAR HERO: METALLICA
XBOX 360 / PS3
NEVERSOFT / ACTIVISION
MAART 2009

GRAND THEFT AUTO IV:

Zoals jullie weten, is Jeroen onze grote GTA specialist. Die gast presteert het zelfs om in drie dagen San Andreas helemaal rond te spelen. De aangewezen man dus om zich op een verse brok GTA IV te storten.

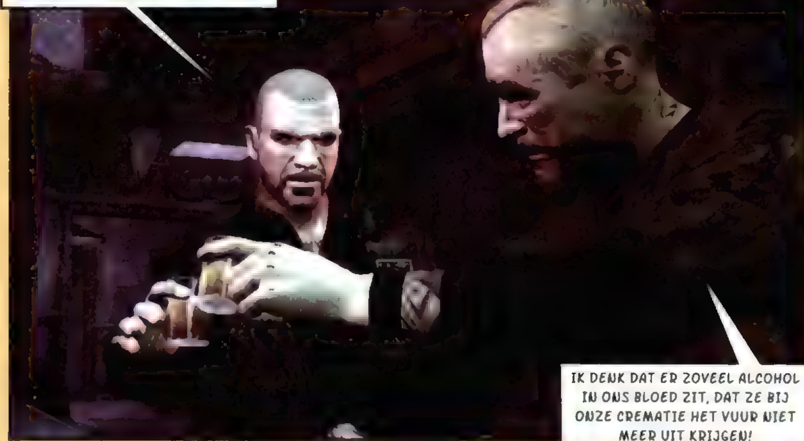
"I'm a Highway Starrrrrr!" klinkt het door de boxen als ik, in de huid van Johnny 'The Jew' Klebitz, zittend op mijn motor het gas nog effe open trek, terwijl zo'n beetje de helft van het LCPD korps mijn spoor op de snelweg rond Liberty City probeert te volgen. Tevergeefs natuurlijk, want die nieuwe pipe bombs doen wonderen.

GEEN NIKO?

The Lost and Damned is een extra verhaallijn binnen GTA IV dat je van Xbox Live Marketplace kunt downloaden. Voor het luttele bedrag van 1600 punten (rond de 20 Euri) krijg je een avontuur van ruim tien uur voor je kiezen dat zich afspeelt in de stad die je al zo goed kent.
Goed nieuws is dat je GTA IV niet uitgespeeld hoeft te hebben om te kunnen genieten van Liberty City in al zijn glorie. Je hoeft niet meer stadsdeel na stadsdeel vrij te spelen; je kan meteen helemaal los in de gehele omgeving.
In The Lost and Damned zul je niet als Niko spelen, maar als Johnny Klebitz, vice-president van The Lost, een motorbende uit Liberty City. Johnny heeft het een tijdje voor het zeggen gehad, aangezien Billy, zijn beste vriend en president van de club, verplicht moest afkicken in een kliniek nadat hij gepakt was met verdovende middelen op zak.
Terwijl Billy aan het afkicken was, moest Johnny de zaken waarnemen en dat ging hem best aardig af. Hij sloot een wapenstilstand met de rivaliserende bende Angels of Death en zorgde ervoor dat de 'business' goed liep.
Niks aan het handje zou je zeggen, maar dan komt Billy terug uit de afkickkliniek en begint het avontuur.

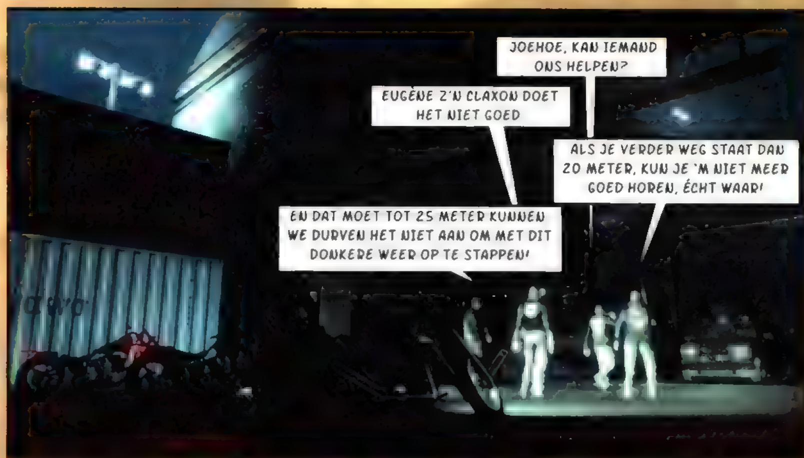
WEL NIKO?

Zoals ik al aan heb gegeven, is The Lost and Damned een extra verhaallijn binnen het GTA IV avontuur van Niko. Het komt dan ook voor dat je Niko zult zien of zelfs zaken met hem zult doen. Ik ga er niet te veel over verklappen maar oplettende GTA IV spelers zullen Johnny vermoedelijk nog wel herkennen uit het originele avontuur en exact weten over welke missies ik het heb.
Er zullen ook gebeurtenissen plaatsvinden die in werking zijn gezet door Niko in het GTA IV avontuur. Zo moest je in GTA IV als Niko de dochter van Faustin volgen. Zij blijkt er een vriendje op na te houden, die lid is van Billy's/Johnny's bikerbende. Niko achtervolgt die gast en knalt 'm uiteindelijk overhoop.
In het verhaal dat je nu speelt, is Billy er echter van overtuigd dat zijn bendelid is neergeknald door leden van de Angels of Death. En dus krijg jij de opdracht van Billy om het honk



MEER AVONTUREN IN LIBERTY CITY

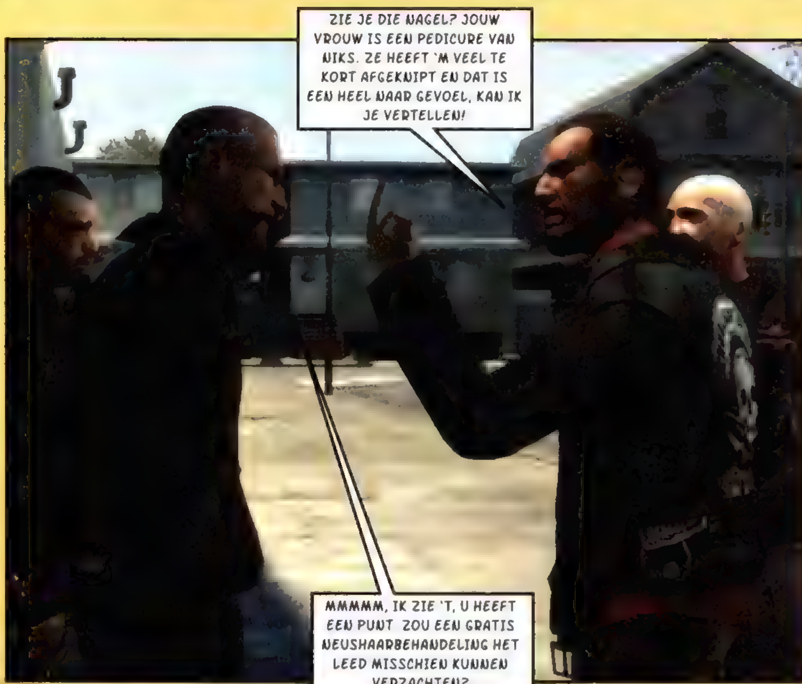
Zoals jullie ongetwijfeld weten, is dit niet het enige pakketje met extra avonturen dat in de maak is voor GTA IV. We gokken dat er zo tegen het einde van het jaar nog een extra stukje GTA IV zal verschijnen.
Over de inhoud daarvan is nog niets bekend maar daar willen we wel een gokje aan wagen. Zo zou het kunnen dat we in de huid van Mad Man kruipen; je weet wel, die gekke Rasta en vriend van Little Jacob. Of wat dacht je van Packie, die gast uit die Ierse familie? Dat lijkt zelfs waarschijnlijker omdat het in Liberty City, als replica van New York, natuurlijk bulkt van de Ieren, en het zou gelijk een leuke andere kijk op LC geven. Wat dacht je van de titel: The Irish Fighters?





"ONTZETTEND TOF OM OVER HET ASFALT TE SCHEUREN TERWIJL DE SNOEIHARDE METAL DOOR JE SPEAKERS SCHALT."

THE LOST AND DAMNED





van de Angels of Death in de fik te steken, met je granaatwerper!

NEW AND IMPROVED

Dat brengt me meteen bij een aantal nieuwe zaken in de game. Zo is Johnny geen simpele skin die over Niko is geplakt maar heeft de man zijn eigen loopje en zijn eigen manier van juichen wanneer hij een badguy van zijn motor af knalt met zijn shotgun (de sawn-off of de assault). Verder hoef je als Johnny niet op dates en zo om je vriendschappen te onderhouden. Je vrienden zijn immers de bikers, dat is een soort van familie voor je.

Dat betekent meteen ook dat je ze moet beschermen en voor ze op moet komen wanneer er iets aan de hand is. Dit is namelijk belangrijk omdat je broeders met je mee op pad gaan tijdens de missies. Haal je de missies, dan zullen die gasten beter worden. Gaat er eentje dood dan zal een rookie z'n plaats innemen en zijn vaardigheden liggen natuurlijk een stuk lager.

Dat je nu in teamverband bezig bent, betekent ook dat je in formatie over de weg rijdt en dat is super vet. Door middel van een pictogram op het wegdek wordt duidelijk gemaakt waar je dient te rijden. Doe je dat goed, dan krijg je wat extra's als healthboosts of grappige oneliners van je maten. Maar bovenal ziet het er heel cool uit wanneer zo'n hele bende over het wegdek raast.

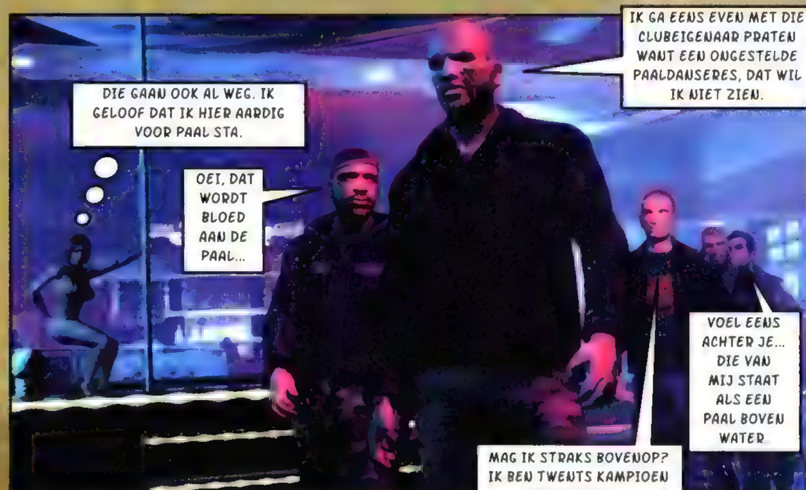
Daarnaast is de soundtrack uitgebreid, heb je nieuwe wapens tot je beschikking en bovenal je eigen motor! En oh ja, sommige missies hebben checkpoints, dus die hoef je niet meer helemaal opnieuw te beginnen.

ANDERE KIJK

De missies zelf zijn in de bekende GTA stijl. Geen wereldschokkende vernieuwingen dus, maar meer Liberty City vanuit een ander oogpunt dan dat je via Niko hebt ervaren. Je ontmoet nieuwe mensen en ook nieuwe omgevingen want je zult ongetwijfeld op plaatsen in Liberty City komen waar je voorheen alleen maar doorheen bent gescheurd of zelfs nog nooit bent geweest.

Dan nog de grootste vraag: is The Lost and Damned die 1600 punten waard? Aanvankelijk was ik een beetje sceptisch, zeker omdat we met dezelfde, inmiddels overbekende, stad te maken hebben. Toch heb ik in de huid van Johnny Liberty City op een geheel andere manier ervaren, en sowieso was het gewoon ontzettend tof om als biker over het asfalt te scheuren terwijl de snoeiharde metal door je speakers schalt. Hetzelfde geldt voor die paaldanseres in het clubhuis, het armpje drukken, de kaartspelletjes en de het meedoen aan races in pure Road Rash stijl!

Dus kom op: spring op die motor en geef gas of je leven er van afhangt! 



MULTIPLAYER

Uiteraard heeft deze DLC invloed op de multiplayer. Zo zullen er nieuwe races op motoren in zitten en kun je elkaar al racend met knuppels te lijf gaan!! Road Rash, je weet toch?



VERWACHTING

Verplichte kost voor iedereen die GTA IV op zijn Xbox 360 heeft gespeeld.

- + Snoeiharde Metal
- + Bikers!
- + Johnny is de man.
- − Te weinig echt nieuws ook gezien.


JEROEN

GRAND THEFT AUTO IV: THE LOST AND DAMNED
XBOX 360
ROCKSTAR NORTH / ROCKSTAR GAMES
EIND FEBRUARI

REVIEWS

GTA DLC

Eigenlijk speel ik de laatste tijd maar één game: Grand Theft Auto IV. Ik kan er niets aan doen, ik ben zomaar helemaal opnieuw begonnen. Gewoon savegame wissen en klats weer van vooraf aan beginnen. Waarom? Ik weet het niet. Of wacht, ik weet het wel. Het komt eigenlijk allemaal door de aankondiging van The Lost and Damned downloadable content voor de Xbox 360.
Dat zorgde er voor dat die "ouwe" game weer bij mij begon te leven. Dat ik weer rond wilde scheuren door Liberty City. Het was ook "de schuld" van TLAD dat ik vaker de motor nam dan de standaard auto en dat ik vaker Liberty City Hardcore aan had staan en minder de piep ploink muziek van Electrochoc.
Sterker nog, ik heb ervoor gezorgd dat ik een motor van The Lost netjes in mijn parkeerplaats heb staan. Dus als ik effe een stukkie wil toeren, kan ik dat tegenwoordig in stijl doen. Op die vette bike van The Lost maar dan met rood omrande banden.
En hoewel die motor tof is, is de motor waarmee je als Johnny uit The Lost and Damned door de straten van Liberty City rijdt eigenlijk, nog een stukkie vetter. Dus je begrijpt dat ik de laatste weken heel vaak op die toffe motor te vinden ben met een knuppel in mijn klauwen terwijl de snoeiharde metal door mijn boxen schalt! Fuck Yeah!



"DESKUNDIGEN"

Vorige maand nog constateerden we dat de "slappe tijden" waren aangebroken en we het na de najaarshausse misschien wel even zonder toppers zouden moeten doen. Nou, dat pakte dus helemaal anders uit. Deze maand maar liefst zes Gold Awards, een aantal waar menige decembermaand zich niet voor zou schamen. Een hele prettige constatering is ook dat de economische crisis volgens de kenners de game-industrie minder hard zal treffen dan vele andere bedrijfstakken (zie ook pag. 65).
Dat weegt in ieder geval een beetje op tegen de ergernis die ik voelde toen ik eind januari een TV-uitzending zag van de EO waarin een sociaal-psychologe beweerde dat de relatie tussen gewelddadige games en agressie, net zo evident is als de relatie tussen roken en longkanker.
Bizar. Net alsof je dat in een wetenschappelijk onderzoek kan bewijzen. Dat je 'proefpersonen' zo kan afsluiten van andere invloeden, dat je het segment games als geïsoleerd fenomeen, kunt aanwijzen als aanleiding voor agressief gedrag.
Integendeel; ik denk dat games zelfs kunnen leiden tot minder agressie, juist omdat je zelf achter de knoppen zit. Ik ben vroeger wel eens een Rambo film uitgekomen met de houding van 'nu moet er effe niemand op m'n tenen gaan staan, want die maak ik hartstikke dood'. Bij games kan het juist zo zijn dat iemand agressief is, maar omdat ie zelf al iedereen overhoop heeft geschoten, dat opgefokte gevoel helemaal kwijtraakt.
Nou ja, ik heb 't hier al eerder over gehad en dit schrijven in de PU heeft EIGENLIJK niet zoveel zin. Jullie weten dit natuurlijk allemaal al, want jullie spelen, in tegenstelling tot al die "deskundigen", wèl games.



TOPSCORE



STREET FIGHTER IV

"SCHITTERENDE GAMEPLAY, ONWAARSCHIJNLIJK STIJLVOLLE BEELDEN."

MEEST OPBOUWENDE GAME



WORLD OF GOO

"OH MIJN GOD, IK BOUW DE EIFFELTOREN!"

GOH, 'LATEN WE DIE NOG EENS UITBRENGEN' GAME

NEW PLAY CONTROL! PIKMIN

♫ "WAT GAAT NINTENDO DIT JAAR DOEN? ZWEMMEN IN EEN BAD MET POEN." ♪



RODE OOGJES GAME



KILLZONE 2

"WE ROEPEN BEATRIX ALVAST OP EEN PAAR LINTJES TE RESERVEREN."

STREET FIGHTER

Normaal gesproken moeten we wachten tot het najaar voor de allergrootste titels, maar 2009 begint met een knal. Street Fighter is terug van weggeweest en het vierde deel heeft Steven volledig in zijn greep.

Ik heb al meerdere keren over Street Fighter IV geschreven maar toch weet ik nu al dat deze twee pagina's te weinig zijn om alles kwijt te kunnen wat ik kan en wil vertellen. En dat bewijst meteen dat er meer nuances in de gameplay zitten dan op het eerste gezicht lijkt. Want iedereen die denkt dat SFIV, vergeleken met games als Virtua Fighter en Soul Calibur, een simpel vechtspelletje is, vergist zich lelijk.

UITDAGEND

Oké, waar te beginnen... wat voor een game is Street Fighter IV nou uiteindelijk geworden? Het is meer dan een 2D vechtspel in een 3D jasje, en zéker meer dan een grafische update van het tweede deel uit de serie.
Sommige oude vormen van gameplay zijn leuk om nostalgische redenen, maar de gameplay van Street Fighter is zelfs volgens onze huidige standaard een van de meest uitdagende vechtspellen om volledig onder de knie te krijgen.

Laat ik echter vooropstellen dat de basis wel degelijk vertrouwd aanvoelt voor een ouwe lul/purist als ikzelf. Het vechten op een tweedimensionaal vlak en het inzetten van een drie- tot viertal special moves is zoals altijd de spil.

OORSPRONG

Omdat ik nog niet online kon met de review code en juist in de Versus mode de kracht van deze game schuilt, had ik uiteraard een sparringpartner nodig. Steun kreeg ik in de vorm van Ilya Biervliet, die altijd fanatiek Street Fighter heeft gespeeld en zelfs aan wedstrijden heeft deelgenomen. Met z'n tweeën zijn we een paar dagen op de bank geploft en hebben we elkaar de hersens ingeslagen.
Wat meteen duidelijk werd, is dat Street Fighter IV zijn oorsprong vindt in zowel de Street Fighter II als Alpha/Street Fighter III periode. Bijna al mijn oude technieken kon ik dan ook in SFIV inzetten. De bekende uppercut into Shoryuken







Voetbalkenners zien meteen dat dit een Bouaouzannetje is.

van Ken, werkt zonder problemen en voor mij voelde het tempo van de gevechten vertrouwd aan.
Wel moest ik mezelf er aan blijven herinneren de Super Moves te gebruiken, die je inzet met behulp van een meter die zich langzaam vult als je klappen uitdeelt. Gelukkig heb ik dit gameplay element nog wel meegekregen, dus deze krachtige aanvallen waren makkelijk aan mijn repertoire toe te voegen.

ULTRA

Het bijzondere van Street Fighter is dat de tot op heden genoemde spelelementen al zo onderhoudend zijn, dat elk nieuw element dat wordt toegevoegd langzaam in je systeem moet doorsijpelen.
Het tempo valt nooit weg uit een gevecht en je moet echt op routine

DE COUNTER AAN HET WERK

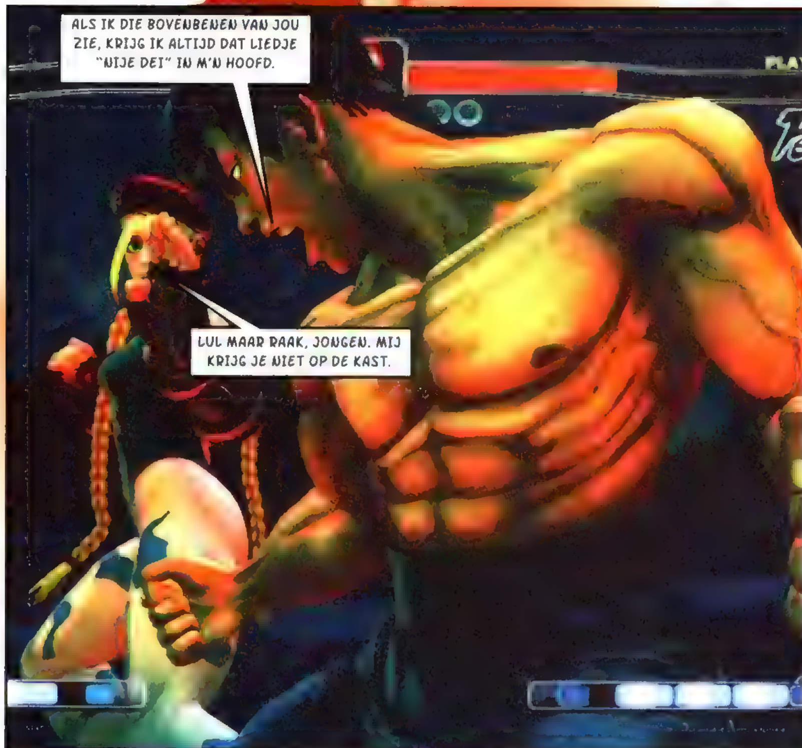
Een belangrijk nieuw spelelement is het saving systeem, waarmee je een aanval kunt absorberen. Je zet deze techniek in door de knoppen voor zowel de medium trap als stoot in te drukken. Dit resulteert in een animatie die je tijdelijk immuun maakt voor een aanval. Je kunt deze animatie maximaal een paar seconden aanhouden, en op elk willekeurig moment eerder afbreken door de knoppen los te laten.
De klap die je opvangt tijdens deze counter richt wel schade aan maar jouw personage reageert er verder niet op, waardoor je automatisch een simpele tegenaanval kunt uitvoeren. Als jouw tegenaanval, die automatisch wordt uitgevoerd als je de knoppen loslaat, landt dan krijg je je verloren energie terug. Wacht je echter te lang met loslaten en voert jouw tegenstander een tweede aanval uit, dan is jouw saving verloren en krijg je de volle mep aan schade op je bord.
Deze counter techniek is dus heel krachtig, maar moet zorgvuldig worden ingezet. Een mooi kersje op de taart van de reeds aanwezige gameplay.



En zo veranderde Vega in een aangebrande Vegaburger.

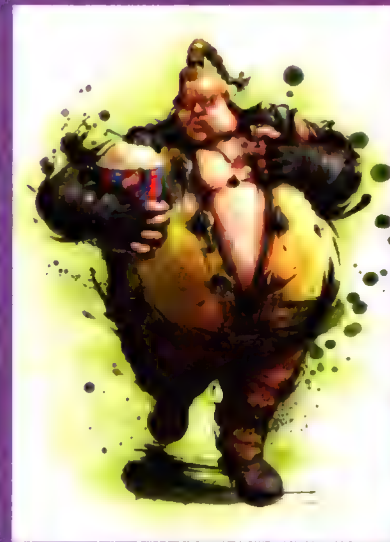
IV

STEVEN GAAT KNOCKOUT



DIKKE GAST

Niet alleen Tekken heeft een ietwat zwaarlijvige vechter aan zijn rooster toegevoegd, ook Street Fighter IV wordt ditmaal verrijkt met een gezellige dikkerd, naast de oude vertrouwde sumoworstelaar E. Honda natuurlijk. Toch is Rufus, zo heet de vetklep, in tegenstelling tot wat je zou verwachten, een razendsnelle kung fu meester. Hij heeft bliksemsnelle stoot- en trapcombinaties terwijl zijn buik realistisch meedeint alsof het een reusachtige tiet uit Dead or Alive is. Rufus is een geduchte tegenstander en zonder enige twijfel een van de sterkere personages in dit vierde deel.
Een andere powerhouse is terugkerende slechterik Gouki (ook wel bekend als Akuma), die met moves in de stijl van Ken en Ryu een dodelijk wapen kan zijn.
Een opvallend nieuw gezicht is Gouken, de meester van Ken en Ryu en broer van Gouki. Zijn Hadoken is razendsnel, en de functie van zijn Shoryuken en Tetsumaki zijn in feite omgedraaid. Dit houdt in dat zijn Shoryuken-stijl move zich juist horizontaal verplaatst, en zelfs vuurballen en dergelijke kan omzeilen, terwijl zijn Tetsumaki recht omhoog schiet. Andere nieuwkomers zijn de worstelaar Abel, die ik ondanks zijn kutkop erg lekker vind spelen, Crimson Viper en El Fuerte. Tezamen met de oude cast zijn er dus meer dan genoeg vechters om te leren beheersen.



"EEN FIGHTINGGAME DIE ZIJN WEERGA NIET KENT."

handelen. Nieuwe technieken actief inzetten vraagt behoorlijk wat concentratie.
Toch zul je alle middelen moeten aanwenden om een kans te maken. Zo merkte ik zelf al snel (na een paar gruwelijke nederlagen) dat ik de ultra moves moest leren beheersen. Die ultra moves zien er niet alleen super wreed uit, ze richten ook verschrikkelijk veel schade aan. En omdat de ultra meter zich alleen vult door klappen te vangen, is dit het ultieme wapen om weer terug in de strijd te komen.
Gooi hierbij de gloednieuwe counter move (zie kader) en je snapt dat je alleen al om al die gameplay-elementen volledig te masteren, heel wat uurtjes in de game zal moeten steken.

TOP DRIE

Los van alle nostalgische gevoelens, is Street Fighter IV een fightinggame die zijn weerga niet kent. De schitterende gameplay uit Street Fighter II en de vele delen die voortbouwden op deze basis zijn kunstig samengebracht, en worden door middel van onwaarschijnlijk stijlvolle beelden aan ons gepresenteerd.
Er moeten wel hele gekke dingen gebeuren wil dit spel niet in mijn top drie eindigen van beste games van 2009!





CONCLUSIE

Alles wat een fightinggame tot een topper maakt, zit er in. Een ware knockout!


STEVEN

SCORE 96

Aangezien dit vierde deel alle elementen herbergt die de serie zo populair heeft gemaakt, is de replay value oneindig.

STREET FIGHTER IV
CAPCOM
PS3 / XBOX 360
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
16+



THE HOUSE OF THE

Soms lijkt het een beetje simpel, dat zombies knallen. Maar volgens Maarten begrijp je er dan niets van. De man heeft zombies afschieten tot ware kunst verheven en kan z'n geluk niet op met The House of the Dead: Overkill.

Weet je, soms vergeten we wel eens waar het allemaal om draait. Soms vergeten we de essentie van het gamen. Waarom gamen we eigenlijk? Wat vinden we belangrijk in videogames? Gamen we omdat het cool is? Of om onszelf te vermaken?

Gamen is entertainment! Volgens mij is dat de hoofdgedachte. Het draait niet altijd om graphics, en zeker Wii gamers weten dat.
Ik denk dat Headstrong Games ongeveer dezelfde gedachtegang had toen ze begonnen aan The House of the Dead: Overkill. Overkill ziet er niet slecht uit, maar als je klaarkomt op grafische hoogtepunten, dan kom je met The House of the Dead niet aan je trekken.
Dit spel heeft hele andere sterke punten. Headstrong heeft de kracht van de serie intact gelaten. De gameplay is nog steeds hetzelfde; je loopt op rails en knalt met een gun (in dit geval de Wii remote) hordes zombies aan derrie.
Wat is daar nu nieuw aan? Waarom zou je daar vijftig euro voor betalen? Nou, ik zal je vertellen waarom.

SFEER

Overkill heeft twee dingen die veel games tegenwoordig missen.
De eerste is sfeer. De hele game is gebaseerd op, en gemaakt alsof het een foute film is uit de jaren '70, zo'n grindhouse productie. Omdat de films Deathproof en Planet Terror nog op mijn netvlies gebrand staan, en ik de jaren '70 niet heb meegemaakt, associeer ik grindhouse vaak met Quintin Tarantino. En dus denk ik aan die Kill Bill producer als ik geconfronteerd word met ruis in beeld en geluid, verkeerde kleurcorrecties, inconsequente shit, geluid en beeld dat niet synchroon loopt, ellenlange dialogen die op kaas slaan, overdreven veel gescheld en smerigheden alsof het een budget b-productie is.
Overkill zit vol met deze ongein. Het lijkt wel een videoband, het is briljant! Het is zo sfeervol en het klopt allemaal als een zwerende tepel.
Zelfs de muziek is cool om af te spelen als je de game níet aan het spelen bent. Je moet het gewoon voelen.

HUMOR

Het tweede punt waar Overkill in uitblinkt is humor. De dialogen die Agent G en Agent Washington (zie kader) met elkaar voeren zijn lachwekkend en bizar tegelijk. Bijna net zo idioot als het avontuur waar de twee in belanden.
De continue grapjes en grootspraak van de twee agenten zijn om van in je broek te pissen. Het is zo fout, zo over de top, dat moet je meegemaakt hebben. Oneliners als "They come for our brains, we give them bullets"... hoe hi-fucking-larisch wil je het hebben?
Het voelt op de een of andere manier aan als een compleet foute film waarin je per ongeluk beland bent. Overkill is geen run 'n gun, maar fun 'n gun, en het is ouderwets fantastisch. Lachen, schieten, brullen.

SUBIELE VERBETERINGEN

De gameplay is niet heel vernieuwend, maar dat zijn voetbalgames

NA DRIEËNHALF UUR

Oké, je hebt 'm uit voor de eerste keer. Zonder twijfel heb je genoten en kan je je geluk niet op. Maar ergens zul je ervan balen dat het zo snel afgelopen is. Wat doe je dan?

- Je kunt ervoor kiezen om extra mutanten in te schakelen. Het spel wordt al een stuk moeilijker.
- Ook moet je natuurlijk aan je combo's werken die je krijgt door alleen maar raak te schieten en zo dikke topscores te halen.
- Dan zijn er ook nog drie minigames, variërend van het redden van burgers, schieten op een schietbaan en zombiegolven overleven. Een typisch arcadehal festijn waarbij alleen topscores tellen.
- Bepaalde achievements halen zodat je alle unlockables (extra tracks) hebt vrijgespeeld.
- Als laatste moet je dit gewoon met je vrienden doen, en je hebt een hele avond plezier.

DEAD: OVERKILL

MAARTEN SCHIET IN DE LACH



"OVERKILL IS GEEN RUN 'N GUN, MAAR FUN 'N GUN."

eigenlijk ook niet, en toch spelen we die elk jaar weer even enthousiast. Als je eerdere delen van The House of the Dead leuk vond, ga je dit ook absoluut cool vinden.
Het lijkt alsof er technisch niets aan het spelelement in de serie is veranderd, maar als je goed kijkt, zie je hoe subtiele aanpassingen onbewust toch een betere ervaring bieden. Zo kun je nu armen en benen van zombies afknallen, kruipen ze naar je toe en zijn er talloze manieren waarop de mutanten naar de grond gaan.
Daarnaast is er ook nog de slowmotion power-up waarmee je een vertraging activeert en naar hartenlust headshots kunt gaan maken. Heb je genoeg cash verdiend, dan unlock je nieuw schietmateriaal, zoals mijn ultieme favoriet: de automatische shotgun!

VOOR DE Wii GESCHAPEN

Mijn technische kennis over de Wii vertelt mij dat het apparaat grafisch niet veel meer aan kan, dus moet het onderscheid gemaakt worden op ander terrein. Dat doet Overkill perfect. Deze game is voor de Wii geschapen. Het herladen van je gun hoor je door de speakers van de Wii remote nadat je je 'gun' heen en weer hebt geschud. De cirkel is rond, de puzzel is compleet, alles valt op z'n plaats en het verhaal is af.
Ik heb lange tijd niet zo gelachen en zoveel plezier gehad tijdens het gamen, al helemaal niet op de Wii. Headstrong Games heeft mij weer de essentie en het plezier van videogames laten zien.

FUCK DE Wii ZAPPER

De Wii zapper is kut en werkt voor geen meter. Daarom moet je een revolver hebben. Voor 60 euro koop je de game met zo'n handgun. Da's een tientje meer dan dat het spel zelf kost, maar ik durf te wedden dat de extra feel tijdens het spelen van Overkill dat dubbel en dwars waard is. Bovendien heb je waarschijnlijk geld zat als Wii bezitter, want er komt toch geen drol uit.

AGENT G

Een coole kikker en tevens een man van weinig woorden. Draagt een slicke zonnebril, een wit overhemd met daar overheen een zwart colbert tje. Haalt z'n neus niet op voor ranzige karweitjes, luistert graag naar country muziek. Denkt altijd een stap vooruit, maar mist wat ervaring.



AGENT WASHINGTON

Een neger met homo trekjes, felgekleurd T-shirtje, strakke spijkerbroek. Brengt regelmatig een bezoek aan z'n pedicure, is erg temperamentvol en krijgt het niet voor elkaar een zinsdeel zonder 'fuck' uit te spreken. Houdt van ijsjes, gehurkt zitten in een zijspan en is ontzettend arrogant. Wil z'n emoties het liefst verbergen, maar faalt hier kansloos in.

CONCLUSIE

De gameplay is technisch verbeterd maar houdt de ouderwetse House of the Dead shooteractie volledig in ere. Het is echter de artdirection die bizar mooi is en het script dat fucking grappig is. We hebben hier te maken met een top notch grind house zombie shooter op rails van de bovenste plank.



MAARTEN

SCORE 85

Uitgespeeld binnen vier uur. Daarom gelijk maar nog een keertje gespeeld. En dan is daar altijd nog het fenomeen topscores en avondjes met dronken vrienden.

THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL
Wii
HEADSTRONG GAMES / SEGA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
16+



KILLZONE 2

DE DRIE J'S

HOLLANDS GOUD

Killzone 2 is de duurste, grootste en belangrijkste game ooit gemaakt in Nederland. Een mooie aanleiding voor de meest uitgebreide review ooit in de PU. Jeroen, Jan en JJ sloten zich op in het testhok met Guerrilla's kindje en trokken alle registers open.

Killzone 2 is een speciale game voor ons. Niet alleen hebben we te maken met een potentiële kraker voor de PlayStation 3, het betreft hier eveneens een Nederlands product. Dat vraagt dus om een speciale aanpak. Om enige vooringenomenheid te voorkomen (nationalisme kan blikvernauwend werken) en de 'smaakkwestie' zoveel mogelijk uit te bannen (JJ houdt van lineair knallen, Jeroen wat minder), zette PU-baas Niels maar liefst drie man op deze review.

Hun opdracht bestond uit twee delen: zoek uit of Killzone 2 de vetste PS3 shooter ooit is, en bekijk of de game gelijke tred kan houden met die topshooter op de Xbox 360: Gears of War 2.
Middels zeven pittige stellingen en een tiental informatieve kaders proberde ons drietal tot een unaniem eindoordeel te komen. Of dit gelukt is?
Over zes pagina's weet je het antwoord.



KILLZONE 2: HET VERHAAL

In de eerste Killzone en Killzone Liberation wist de mensheid onder aanvoering van de onverschrokken captain Jan Templar de Helghast van hun planeet Vekta te verdrijven. De bloeddorstige aardse kolonisten hadden onder leiding van dictator Scolar Visari getracht Vekta middels een blitzkrieg te veroveren, maar de Interplanetary Strategic Alliance (ISA) stak daar een stokje voor.
In Killzone 2 brengt ISA de oorlog naar de thuisplaneet van de Helghast (Helghan) toe. Noodgedwongen omdat de Helghast bij hun aftocht van Vekta (einde van Killzone Liberation) een zooitje (nucleaire) wapens hadden meegenomen. En dus word je als sergeant 1st class Tomas 'Sev' Sevchenko samen met drie leden van Alpha Squad (Rico, Garza en Natko) naar Helghan gevlogen. Doel: de vernietiging van de Helghast en de dood van Visari.



STELLING 1:
KILLZONE 2 IS DE MOOISTE PS3 GAME OOIT, MOOIER NOG DAN MGS 4.

Jeroen: Metal Gear was inderdaad fantastisch, maar Killzone 2 is rauwer, minder clean. En die vibe die alles uitstraalt vind ik fantastisch. Toch staat MGS 4 bij mij net even wat hoger in de lijst, niet zozeer qua graphics, maar meer qua ervaring.
Na het uitspelen van Killzone 2 had ik niet het idee iets afgesloten te hebben. Laat staan iets bereikt. Ik voelde me een beetje leeg en vertwijfeld eigenlijk. Hoewel dat laatste dan wel weer goed is, gezien het einde van het verhaal.

Jan: De techniek van Guerrilla behoort tot de absolute top van het shooter-segment. Het knappe is dat jaren na de gewraakte E3 trailer van Killzone 2, de ingame graphics toch redelijk dicht in de buurt komen van de toen getoonde CGI beelden. Vooral de physics en de animaties zijn van een ongekend niveau. Het is extreem genieten als je de Helghast vijanden onderuit ziet gaan, wanneer je ze vol raakt. Overall is Killzone 2 dus een waar grafisch meesterwerk voor mij. Drake's Fortune en MGS 4 waren de top, maar Killzone 2 gaat daar in sommige opzichten gewoon overheen. Toegegeven, het grauwe, roestige kleurenpalet is een tikje eentonig en daardoor ook de omgeving, maar de details zijn bizar. Het fladderen van vuil door de lucht, de opspattende vonken bij ketsende kogels, lekkende pijpen etc.... Waanzinnig. Maar hetzelfde geldt voor het design van de wapens en de grimassen van je teamleden in het heetst van de strijd. Hier haal je een PlayStation 3 voor in huis!

JJ: Ik sluit me helemaal aan bij Jeroen en Jan. Op het eerste gezicht kunnen de beelden misschien wat tegenvallen maar dat komt vooral omdat het uitzicht minder weids is dan bij grafische toppers als FallOut 3 en Gears of War 2. Die bieden immense vergezichten, terwijl je in Killzone 2 vaak in wat meer 'gesloten' omgevingen rondloopt.
Maar het detail van Killzone 2 vergoedt veel, zoniet alles. De manier waarop de wind effect heeft, de details van de textures, de soepele animatie, de wapens, de uitwerking van de wapens, de mimiek van de karakters. Hier kunnen momenteel maar weinig developers tegenop. Het enige nadeel is dat het tempo van de actie in Killzone 2 zo hoog ligt, dat je nauwelijks tijd hebt om op de omgeving te letten. Ik kan je dan ook aanraden om als je een omgeving leeg geveegd hebt, even om je heen te kijken voordat je het volgende gevecht begint. Je zult genieten.



STELLING 2:
DE A.I. VAN KILLZONE 2 SLOOPT DE CONCURRENTIE.

Jeroen: Als je het hebt over de A.I. van de Helghast, zeg ik ja. Die schuilen goed, ze flanken als het kan, proberen je achter je dekking vandaan te halen met welgemikte handgranaten en schieten met scherp. Alleen je buddies... auw... dat is soms even slikken hoor. Ze blijven af en toe echt te lang staan waardoor ze als schietschijf fungeren.

Jan: Nou, nou... 'slopen' vind ik wel een tikje overdreven. Qua A.I. vind ik de F.E.A.R. franchise de absolute koning. De A.I. in Killzone 2 is zeker goed en dan met name die van de vijand. Belangrijker: het is overtuigend en realistisch, niet vooropgezet. Bij Resistance 2 gaan de grote monsters alleen op jou af en laten ze je medesoldaten links liggen. Bij Call of Duty cheat de A.I. vaak door 'magische' granaten en wel erg gescripte aanvallen van de vijand. Bij Killzone 2 reageren de vijanden meer op de acties van jou en je medesoldaten. Vooral de manier waarop je soms in een hoek gedreven wordt, imponeert.
De A.I. van je buddies blijft daar gek genoeg bij achter. Misschien dat Guerrilla wil dat de speler de kills maakt, niet de computergestuurde maten.

JJ: Het verschil tussen de Helghast en jouw squad members is inderdaad te groot. Ik heb die Rico regelmatig stijf gevloekt als hij bij een eindbaas gevecht weer als een domme lul naar buiten speerde en dus werd afgeslacht. Ook willen die gasten nog wel eens een trap of deuropening blokkeren. De enige oplossing is ze dan een klap te geven.
Maar net als Jan denk ik dat Guerrilla jouw squad bewust wat dommer heeft gemaakt zodat jij de essentiële kills moet maken. Anders dan Jan, meen ik wel dat de CPU-aanvallen toch ietwat scripted aanvoelen. Niet zo erg als bij CoD, maar de volgorde binnen de golf van aanvallen is steeds hetzelfde. Alleen hebben de CPU's binnen dat script wel veel vrijheid om op jouw tactiek te reageren. Ze vallen aan als je vrij staat, sta je gedekt dan zullen ze je bombarderen. En zo hoort het ook.



STELLING 3:
KILLZONE IS MEER DAN KNALLEN ALLEEN, HET VERHAAL IS NET ZO BELANGRIJK.

Jeroen: Nee, ik vind Killzone 2 toch vooral knallen. Tijdens de game gebeuren er inderdaad wat tragische dingen, maar om nu te zeggen dat ik erdoor geraakt werd... Mocht ik een game noemen die mij emotioneel aangreep dan was het toch Shadow of the Colossus of Ico. Het verhaal van Killzone 2 is wat mij betreft echt ondergeschikt aan de actie.

Jan : Tot op zekere hoogte ga ik met Jeroen mee: het knallen overheerst. Maar er waren absoluut momenten dat ik gegrepen werd door de gebeurtenissen. Toch... op het moment dat ik mijn PS3 uitzette, was ik die verwikkelingen meteen weer vergeten. De grap is dat het Hollywood macho testosteron gedoe van Gears of War 2 veel meer dramatiek teweegbracht, zonder dat daar overigens zakdoeken aan te pas kwamen. Wat Killzone 2 wel goed doet, is je teammaten voortdurend fysiek in beeld brengen, een beetje zoals bij Brothers in Arms. Maar waar de vierkante koppen er bij BiA niet uitzien, daar wil je bij Killzone 2 niet dat je maten geraakt worden, en dat is knap!

JJ: Bij mij bleef er na het uitspelen van Killzone 2 geen gevoel van 'wow, wat een avontuur' hangen, en dat zat 'm vooral in het achterlijk hoge tempo van de actie. Er is weliswaar een goed uitgewerkte verhaallijn aanwezig, die ook mooi beeldend verteld wordt, maar op het moment dat de actie stopt (voor een stuk dialoog en tragiek) zit jij aan het zuurstof en let je dus niet echt op. GoW en CoD bevatten meer rustpunten tijdens dialogen of filmpjes. Guerrilla stelde zich vooraf tot doel dat de speler zich in Killzone 2 nooit comfortabel mocht voelen. Nou, dat is ze gelukt. Alleen wel te goed, want je zit nu zo a-relaxed in je digitale vel dat je geen tijd hebt om op het verhaal te letten.

KILLZONE 2: DE GAMEPLAY

Dat Killzone 2 een shooter is, hoeven we hopelijk niet meer uit te leggen. Anders lees je de PU waarschijnlijk op zijn kop.
Qua stijl en actie valt Killzone 2 redelijk te vergelijken met Gears of War, wat logisch is, gezien het Epic verleden van een van de belangrijkste Killzone developers bij Guerrilla. Grafisch is de game weliswaar minder testosteron-minded (Guerrilla haat spierbundels), minder nationalistisch (de ISA gaat niet altijd even netjes te werk) en stukken donkerder (het leven op Helghan is nu eenmaal kut) en je speelt natuurlijk vanuit first-person perspectief, maar voor de rest zie je veel overeenkomsten.
Zo werken beide games met een squad waar je als speler geen invloed op hebt, kennen beide shooters levels die afwisselend te voet, in een voertuig (zie screen) of achter een mitrailleur worden afgewerkt, spelen beide games in een futuristische setting en bieden beide een lineair verloop van de actie waarbij je weliswaar links- of rechtsom kunt aanvallen, maar waar er steeds maar één doel is dat je moet uitschakelen en waar dat vaak ook maar op één manier succesvol te doen is.
Een andere overeenkomst is het coversysteem, dat in deze Killzone wel belangrijker is gemaakt dan in deel 1. Zonder schuilen kom je zeker in de hogere moeilijkheidsgraad niet ver. Tenslotte zijn daar de bossbattles die bij beide games steevast het einde van een level inluiden.
Qua fraggen leunt Killzone 2 echter meer tegen Call of Duty: Modern Warfare aan. Het is weliswaar 2375 maar de evolutie van de wapens heeft in Killzone 2 redelijk stilgestaan, getuige wapens die in vele opzichten lijken op het hedendaagse schiettuig (zie screen). Het mikken is ook veel realistischer dan in Gears of War 2 of Resistance. De terugslag na elk schot maakt dat je niet zo maar een potje van sproeienstein kunt gaan.
Een duidelijk eigen element is het tempo waarmee de actie op je af komt. Guerrilla's doel is om de speler geen moment met rust te laten. En we kunnen bevestigen dat hen dat irritant goed gelukt is. Vooral in Elite heb je een zuurstofapparaat nodig om bij te komen, want de vijanden blijven op je af komen en ze doen dat ook nog eens goed georganiseerd, waardoor je steeds moet blijven coveren en strafen om door het level heen te komen. En dat de CPU's de omgeving en dus jouw cover aan gort kunnen knallen, helpt daar niet aan mee.





KILLZONE 2: DE INHOUD

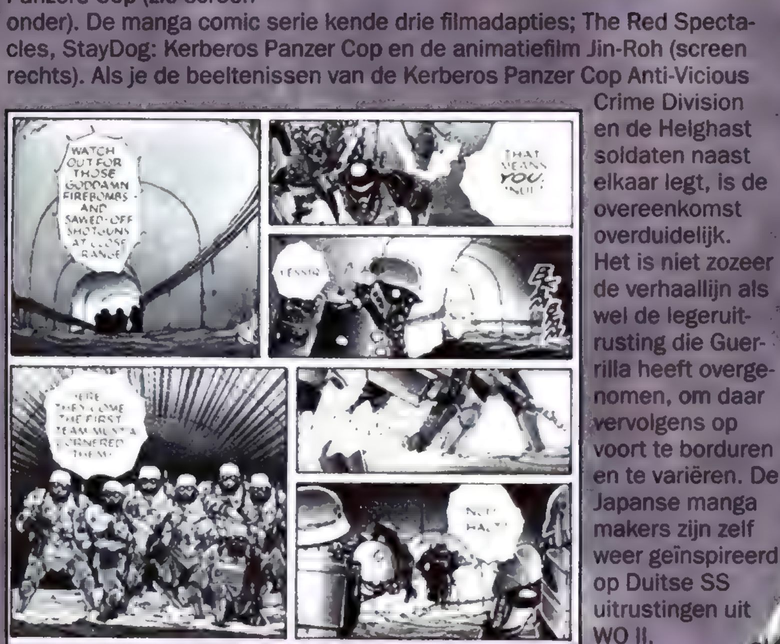
Killzone 2 kent tien levels verspreid over vijf prachtig vormgegeven Helghan-omgevingen. Daarnaast is er een uitgebreide multiplayer (zie screen) met een leuke twist (je speelt meerdere spelvormen in één match) plus een mode waarin je de multiplayer kunt oefenen tegen zeer sterke bots. En omdat de A.I. van Killzone 2 uitgekiend is, biedt deze mode je een prima tool om je skills mee op te vijzelen. Bovendien gillen bots niet in je oor als een Frans of Amerikaans speenvarken wanneer je ze killt. Een co-op mode ontbreekt vreemd genoeg.



MANGA IN AMSTERDAM

Denk je aan Killzone dan zie je meteen die grimmige gestaltes van de Helghast voor je. Eigenlijk is het best opmerkelijk dat de vijanden in een game bekender zijn dan de helden. Bij de Gears of War serie is Marcus Fenix het uithangbord van de serie, en zeg je Halo dan zeg je Master Chief. Maar bij Killzone zijn het die rode oogjes, die Duits aandoende helmen en die Oost-Europese invloeden qua uniformen en wapens die de show stelen.
Wat niet iedereen weet, is dat het basic design van de Helghast geen compleet Hollandse uitvinding is maar zwaar geïnspireerd is op de manga Kerberos Panzer Cop. Deze manga is onderdeel van de Kerberos Saga, in Amerika beter bekend als Hellhound: Panzers Cop (zie screen onder). De manga comic serie kende drie filmadapties; The Red Spectacles, StayDog: Kerberos Panzer Cop en de animatiefilm Jin-Roh (screen rechts). Als je de beeltenissen van de Kerberos Panzer Cop Anti-Vicious Crime Division en de Helghast soldaten naast elkaar legt, is de overeenkomst overduidelijk. Het is niet zozeer de verhaallijn als wel de legeruitrusting die Guerrilla heeft overgenomen, om daar vervolgens op voort te borduren en te variëren. De Japanse manga makers zijn zelf weer geïnspireerd op Duitse SS uitrustingen uit WO II.

Par les créateurs de "Ghost in the Shell"
JIN-ROH
la brigade des loups





STELLING 4:

MET KILLZONE 2 HEEFT DE PS3 EINDELIJK EEN ECHTE TOP ONLINE SHOOTER.

Jeroen: Hoho, laten we Warhawk en Resistance 2 niet vergeten. Die games worden massaal gespeeld. Trouwens, CoD 4 en 5 gooien ook hoge ogen, hoor.
Killzone's online mode is echter zonder meer vet te noemen. Vooral het feit dat je diverse modes achter elkaar krijgt binnen één wedstrijd. Vreemd blijft wel dat de game een co-op mode mist.

Jan: De Killzone 2 multiplayer rules! En dat had ik na de tegenvallende multiplayer van Killzone 1 niet verwacht. Maar laten we niet doen alsof je al niet vet kon multiplayer shooteren op de PS3. Hebben jullie Resistance gemist? En Resistance 2 ging daar nog eens even hard overheen. Het universum van Killzone 2 spreekt mij echter net iets meer aan dan dat van Resistance 2. Bovendien vind ik het badge systeem perfect werken, en het wisselen van verschillende spelmodi achter elkaar is een even simpele als doeltreffende manier om je tijdens multiplayer voortdurend bij de les te houden.

JJ: Warhawk deed me niks, Resistance 2 vind ik te chaotisch. Ik ben een echte CoD-fan, en Killzone 2 komt daar gewoon heel dicht bij in de buurt. Realistische wapens, badges, sterk opgebouwde levels en een fijne Bot mode om in te oefenen.
Ik denk niet dat men CoD gaat overtreffen in populariteit, maar de komende maanden zullen de servers vol zijn. En terecht!



HOE NEDERLANDS IS KILLZONE 2? SPOILER!

Guerrilla is een Nederlandse developer, met het kantoor aan de Amsterdamse grachten. Toch kun je hen niet honderd procent Hollands noemen, aangezien de 140 werknemers uit maar liefst tien verschillende landen komen. De topmensen van Guerrilla zijn echter wel zo Nederlands als tulpen, molens en wiet, en dus is het leuk om te kijken of Killzone 2 wat typische Nederlandse elementen kent. We vonden er een paar...

- Ken jij een game waarin een van de hoofdpersonen de naam 'Jan' heeft?
- Een map uit de multiplayer heet 'Bloodgracht'. Geen Amerikaan of Japanner die dat kan uitspreken.
- Het kan toch bijna niet anders dan dat Helghast een samenvoeging is van de woorden 'hel' en 'gast'.
- Een aantal kratten blijkt na een voltreffer wc-rollen te bevatten. Typische Hollandse onderbroekenlol.
- Het is aan Rico te wijten dat zijn maat wordt doodgeschoten. In de VS zal de ene held nooit schuldig zijn aan de dood van een andere held. Helden maken immers geen fouten. Nederlanders houden (gelukkig) meer van de werkelijkheid en die is niet altijd even fraai.
- Rico is een schaamteloze boer, want hij slaat een medesoldaat vol op zijn bek en spuugt op een lijk. Zaken die we nog nooit in shooters hebben gezien. In de VS horen soldaten perfect te zijn, in Killzone 2 zijn het gewone mensen met al hun gebreken.





"GUERRILLA MAG TROTS ZIJN OP ZICHZELF EN WIJ ZIJN TROTS OP GUERRILLA."

STELLING 5:
DE WERELD VAN KILLZONE 2 IS UNIEK IN AL ZIJN VORMEN.

Jeroen: Ik miste bij dit deel een beetje het sci-fi aspect van de gebouwen, dat futuristische. Dat is een beetje verdwenen nu ze op Helghan zijn. Killzone 2 is daardoor iets meer een generieke hedendaagse shooter geworden. Ondanks het feit dat de voertuigen weer wel zeer futuristisch zijn.

Jan: Jeroen, Killzone was altijd al semi-futuristisch. Of anders gezegd, de wapens hoorden meer bij het heden of de nabije toekomst dan de wapens van Unreal of Quake... hetzelfde geldt voor de vijanden. De spelwereld van Killzone 2 is uniek in die zin dat het echt direct herkenbaar is als Killzone. Dat ligt echter meer aan de Helghast dan aan de wereld zelf. Ik vond de afwisselende settings van het origineel wat aangenamer: het is nu wel erg bruin, grijs en grauw, maar ja, zo zit die hellhole van Helghan nu eenmaal in elkaar. De details in de omgevingen blijven prachtig, maar de wereld had wel iets meer diversiteit en verbeelding kunnen gebruiken.

JJ: Jan slaat de spijker op zijn kop. Waarbij ik nog wil opmerken dat je wel erg veel 'binnen' rondloopt. 'Binnen' in de zin dat de omgeving altijd ietwat omsloten is met obstakels en muren. Daardoor gaat de boel snel op elkaar lijken. Wat meer afwisseling zoals bij Resistance en GoW had de game wat 'rijker' gemaakt. Toch is Killzone 2 uniek. De rauwheid van de dialogen en de actie is echt typisch Nederlands. Het is gewoon heftige shit met soldaten die elke morele wet overtreden. En dat dig ik wel.

TOP 5 RODE OOGJES

Die Helghast denken zeker dat ze de enigen zijn met die priemende oogjes? Mis! Er zijn meer games waarin personages met opvallend bloeddoorlopen ogen rondlopen.

1. De Raving Rabbids. Sinds Rayman een stap terug heeft gedaan, hebben de Rabbids de boel overgenomen. Ze zijn eigenlijk een beetje klunzig, maar die ogen, hè? Die ogen!
2. Je Fable II alter ego + hond. Wat? Je hebt Fable II als nobel personage gespeeld? Dan heb je wel wat gemist! Als je namelijk evil + corrupt door Albion heen avonturiert, worden je ogen langzaam roodgloeiend. En die van je hond ook! Tenminste, als je de trouwe, schurftige viervoeter goed vals maakt.
3. Kano (zie screen). Naast een langwerpige roeiboot, is Kano een duivels personage uit Mortal Kombat die opvalt vanwege zijn rode laseroog. Echt doorgebroken als MK icoon is hij echter nooit.
4. Dark Koopatrols. De sterkste Koopa vijanden uit Paper Mario: The Thousand-Year Door zijn de Dark Koopatrols, te herkennen aan hun puntige harnas en rode oogjes.
5. Ed. Eindredacteur Power Unlimited. Wanneer de zoveelste redacteur met het zoveelste smoesje een deadline mist, worden Ed's ogen roder dan de lipstick van Sylvia Saint.



STELLING 6:
JE HEBT HET COVERSYSTEEM ECHT NODIG IN KILLZONE 2.

Jeroen: Zeker! Helemaal als je op Elite speelt, moet je als een malle schuilen en constant van positie veranderen. Die Helghast gasten zoeken je gewoon op, proberen je achter je dekking vandaan te jagen. En wanneer je een paar salvo's hebt teruggekopt moet je gewoon even op adem komen.

Jan: Klopt, maar ook als je op een lagere moeilijkheidsgraad speelt, is het coversysteem erg handig om de omgeving te scouten zonder daarbij meteen een kogel tussen je ogen te krijgen. Het is ook tof om te zien hoe de vijand afwisselend gebruikt maakt van diezelfde cover, om het volgende moment weer los te gaan in een kamikaze aanval.

Bottom line is dat het coversysteem en het daaraan gekoppelde lean-and-peek, de gameplay meer diepgang geven. Met enkel Rambo style vooruit rennen red je het in de hogere moeilijkheidsgraden van Killzone 2 echt niet.

JJ: Ik heb een bizar filmpje op internet gezien waarin een gozer alle tegenstanders neersteekt met een mes. Ik vind dat echt flauwe shit. Ten eerste staat de game op Easy, dat zie je zo, en ten tweede ga je iets doen waarvoor de A.I. niet gemaakt is. Als je gewoon normaal doet en een shooter speelt zoals het hoort, kun je echt je borst nat maken in Killzone 2. En dan heb je de cover, die nog eens voor je smoel weg geschoten kan worden ook, echt nodig.



DE TOEKOMST VAN KILLZONE

Er is altijd wat onduidelijkheid geweest over de nummering van de Killzone franchise.
Toen de eerste trailer van Killzone voor de PlayStation 3 vrij werd gegeven, hadden sommige media het over Killzone 3 omdat Guerrilla zelf Killzone: Liberation ooit als projectnaam Killzone 2 had meegegeven. Wij denken echter dat het nu wel duidelijk is dat de Liberation serie op de PSP op zichzelf staat.
Maar er zit nog meer Killzone in het vat! Zo verklapten de makers onlangs in de Volkskrant dat men alweer bezig is met Killzone 3. Op zich is dat natuurlijk geen wereldnieuws, maar leuk is het wel.
Ook hebben wij via de wandelgangen vernomen dat Liberation 2 in de maak is, die ergens in 2010 zal verschijnen.
Rest natuurlijk de vraag waar het derde team van Guerrilla in het diepste geheim mee bezig is...





Dit zijn behoorlijk fanatieke gasten. In mijn diensttijd ging dat wel effe anders. Toen leerden we: 'als het niet beweegt, ga je erachter schuilen en als het wel beweegt, geef je je eraan over'.

KILLZONE VOOR NOG GEEN TWEE TIENTJES

Nee sorry; we hebben geen ultiem reductietarief weten te bedingen voor Killzone 2 bij de mannen van Guerrilla. Die twee tientjes slaan op de huidige platinumprijs van Killzone: Liberation op de PSP (zie screen).
Killzone: Liberation is niet zo maar een portable titeltje in het Killzone universum; het vormt feitelijk de brug tussen Killzone 1 en Killzone 2.
De grap is dat Killzone Liberation over het algemeen beter werd gewaardeerd door de internationale pers dan Killzone voor de PlayStation 2. De tactische third-person gameplay, getoond schuin van boven, was een aangename spin-off van de meer rechttoe, rechtaan shooter gameplay van het origineel.
Bovendien staat er op dit moment een extra hoofdstuk en een multiplayer mode voor je klaar die je GRATIS kunt downloaden.







STELLING 7:

KILLZONE 2 IS BETER DAN GEARS OF WAR 2.

Jeroen: Oef, deze is lastig. Ik heb namelijk niet zo veel met Gears of War. Dus wat dat betreft kan ik er niet echt een mening over geven. Wat ik wel durf te zeggen, is dat GoW een hele andere manier van spelen heeft dan Killzone 2. Natuurlijk zit er in beide games een coversysteem en zijn het allebei shooters, maar wanneer je de personages op de rug kijkt, levert dat net even een andere vibe op dan wanneer je alleen door je scope loopt te gluren. In dat licht ga ik toch (met neuslengte) voor Killzone 2.

Jan: Ik hoopte eigenlijk dat we niet aan deze "wie heeft de grootste" discussie mee zouden doen. Dat laat ik graag over aan internetfora. Maar eerlijk is eerlijk: de PS3 en Xbox 360 fanboys hebben nu wel mooi vergelijkingsmateriaal. Beide groepen hebben nu gewoon een hele dikke musthave shooter exclusief voor hun console. Maar goed, als je me het op de man af vraagt, zeg ik: nee, ik vind Killzone 2 niet beter dan Gears of War 2. GoW 2 is meer episch, meeslepender en op bepaalde momenten echt overdonderend.
Het goede aan Killzone 2 vind ik dat de soldaten niet van die overdreven macho vleesklompen zijn. En de Helghast vind ik cooler dan de Locust. Maar als totale game-ervaring prefereer ik de singleplayer van Gears of War 2 boven die van Killzone 2. Echter, de multiplayer van Killzone 2 vind ik dan weer leuker dan die van GoW 2. Wat mij betreft is de eindstand dus gelijk.

JJ: Wat is er mis met macho vleesklompen, Jan? En ik ben het niet eens met Jeroen dat je de games niet kunt vergelijken. Beide lijken, afgezien van het third-person perspectief, toch echt veel op elkaar. Guerrilla en Epic hebben duidelijk dezelfde mindset. Ze houden allebei van grof geweld en duistere werelden. En het geweld en de spelwereld zijn in GoW 2 wat epischer uitgewerkt.
Ik heb echt genoten van Killzone 2, maar vooral omdat ik trots was dat ik de game op Elite uit kon spelen. Terwijl ik dat bij GoW 2 niet heb gedaan omdat ik vooral voor het filmische karakter en de bizarre gebeurtenissen ging. Killzone 2 is kleiner qua emotionele impact, maar misschien wat groter als game.

KILLZONE 2: DE BOSSFIGHTS

Killzone 2 twee kent een aantal bossfights die in sommige gevallen je grijze hersenmassa ouderwets zullen laten kraken. Naast eindbazen zijn er ook subbosses, zoals de Heavies, die je eerst recht in hun kop moet raken waarna ze rondtollen en je vervolgens op hun gastank kunt richten.
Toch zijn de eindbazen het meest memorabel. We gaan hier geen gamecontent spoilen maar neem maar van ons aan dat de laatste baas een flinke kluif is.
Leuk is dat iedere boss een verborgen zwakke plek heeft. Aanvankelijk lijkt het even of je beeldvullende tegenstanders of de ongekend sterke nemesis onverslaanbaar zijn, totdat je hun achilleshiel ontdekt en je, wisselend tussen het uitgebreide wapenarsenaal, je explosieve troef uitspeelt. En omdat elke bossfight vooraf gegaan wordt door een aanvalsgolf van gewone Helghast, begin je al buiten adem aan de eind battle. Precies zoals het hoort. Fuck die casual shit, zweten en lijden zal je!!!
Overigens zijn niet alle bossfights even goed uitgewerkt. Zo lijkt de helikopter bossfight - die overigens overal op internet te zien is - een heftige kluif... totdat je er achter komt dat je gewoon beschut vanuit een tunnel het ding uit de lucht kunt knallen.

JEROEN

JAN

JJ

CONCLUSIE

Guerrilla mag trots zijn op zichzelf en wij zijn trots op Guerrilla. Kill-zone 2 is niet perfect, maar wel veel beter dan het eerste deel. De Amsterdammers tonen aan dat Sony hen terecht heeft gekocht. Killzone 2 is een shooter die je geen rust zal geven, het uiterste van je skills vergt en een heerlijke multiplayer biedt. We roepen Beatrix alvast op een paar lintjes te reserveren.

SCORE **91**

De campaign heb je in een uur of tien uit, alhoewel je in Elite waarschijnlijk wat langer zoet bent. En dan is er nog de heerlijke multiplayer.

KILLZONE 2
PS3
GUERRILLA / SONY
1 - 32 SPELERS
OUT NOW

18+

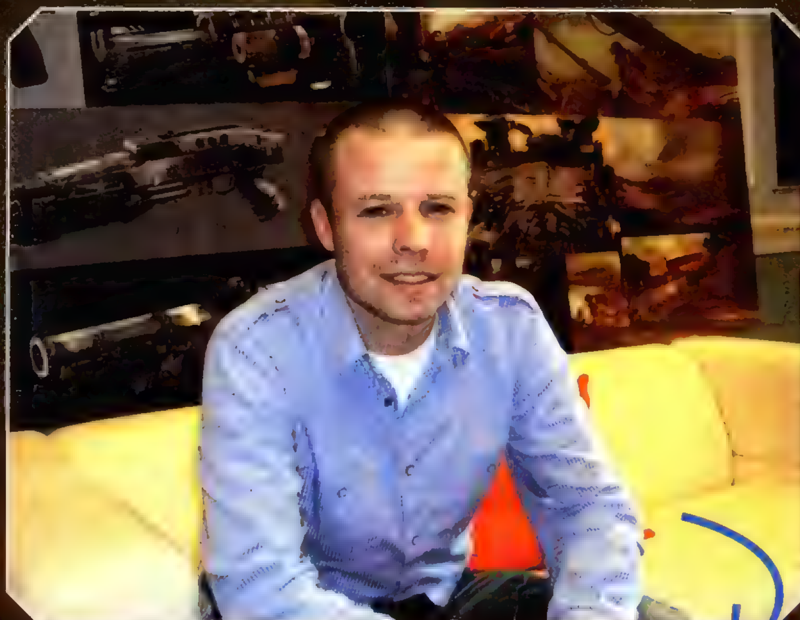


POWERSPY

- Killzone 2 gaat voor wereldwijde dominantie en dus heeft Sony de game in maar liefst twintig talen laten lokaliseren.
- De Powerspy is erg benieuwd hoe een Helghast klinkt in het Japans of Zweeds.
- Vanzelfsprekend wil Sony niet bekend maken hoeveel geld er met de productie van Killzone 2 gemoeid is. In de wandelgangen hoort de Powerspy echter steeds vaker het bedrag van 60 miljoen dollar.
- Wat aangeeft hoe groot gaming is, want geen enkele Nederlandse film komt ook maar in de buurt van dit productiebudget.
- Een ander betrouwbaar gerucht dat de Powerspy oppikte, is dat er na verloop van tijd downloadable content voor Killzone 2 komt. Dit zal zeer wel mogelijk in de vorm van een nieuwe episode zijn.
- Opmerkelijk detail: Guerrilla is ontstaan uit de samenvoeging van drie kleinere Nederlandse gamedevelopers...
- ... die geen van alle shooters maakten. RPG's, racegames, Jazz Jack Rabbit, ja... maar shooters...
- Dat de mannen van Guerrilla echter wel degelijk hardcore shooter-fans zijn, blijkt uit het feit dat de vrijdagmiddag in hun Amsterdams kantoor is gebombardeerd tot 'Friday Frag Fest'.
- De personages in Killzone 2 hebben bijna net zo veel polygonen in hun flikker als een compleet level van het eerste deel.
- Het is erg grappig om te zien dat meer dan de helft van de internationale gamepers het woord Helghast verkeerd spelt en één "l" extra aan de 'Hel' toevoegt.
- Ed constateerde trouwens dat er zelfs Nederlandse journalisten zijn die Guerrilla nog steeds niet goed schrijven. JJ schreef in zijn Killzone 2 bijdrage Guerrilla consequent met één "r".
- Je kunt veel zeggen van Killzone 2, maar de Powerspy heeft groot respect voor het feit dat het spel niet eerst geïnstalleerd hoeft te worden op de harde schijf. Je kunt Killzone 2 zo hup uit de doos spelen.
- Want dat installeren is toch een beetje als seks kunnen hebben met een geil wijf, maar eerst vijf minuten moeten prutsen om het condoom om te krijgen.
- En dan moet je niet zo'n slap lulletje hebben als Wouter, want dan is er sowieso geen beginnen aan.

INTERVIEW MET DE

Wouter nam, samen met een vertaler Gronings-Nederlands, de bus naar de Anus van Holland, Amsterdam, om daar een vijftal belangrijke heren van Guerrilla een aantal voor de hand liggende vragen te stellen. Gelukkig waren de antwoorden wat minder voorspelbaar.



JANBART VAN BEEK
ART EN ANIMATIE-DIRECTOR

PU: Huh?
Janbart: Ik bepaal eigenlijk de visuele stijl van de game en ik ben verantwoordelijk voor de kwaliteit van het beeld dat uiteindelijk op het scherm terechtkomt. Dus de stilering en de kwaliteit van het eindproduct is waar ik me mee bezig houd.
PU: Kunnen we zeggen dat jij verantwoordelijk bent voor de sfeer?
Janbart: Ehm, ik ben verantwoordelijk voor de pixels.
PU: En in wat voor stijl heb je die pixels proberen te ehm... stileren?
Janbart: Ik denk dat jaren '80 en '90 science-fiction films het meest aangehaald worden als inspiratiebron, zoals Terminator, Starship Troopers, Robocop en, een hele goeie, Aliens. Die laatste is natuurlijk een van de godfathers van de sci-fi.
PU: Is er ook een bepaalde film of game waarvan je zegt: die heeft echt fantastische art-direction?
Janbart: Qua films ben ik vooral onder de indruk van het werk van Ridley Scott (Black Hawk Down, Alien), James Cameron (Terminator 2, The Abyss, Aliens) en Guillermo del Toro (Pan's Labyrinth, Hellboy).
En wat betreft games vind ik sowieso de Resident Evil serie, vooral deel 4 en 5, heel goed gedaan. En Gears of War bijvoorbeeld. Die heeft wel een andere stijl dan wij met Killzone 2, maar wel heel consequent en sterk uitgevoerd.
PU: Zou je ook aan een andere franchise willen werken dan Killzone?
Janbart: Ik denk wel dat het de bedoeling is dat we onze vleugels wat verder gaan uitslaan.

"KILLZONE 3 GAAT ER ZEKER KOMEN, MAAR EERST DOWNLOADABLE CONTENT EN EVENTUELE PATCHES."

MATHIJS DE JONGE
GAMEDIRECTOR

PU: Watte?
Mathijs: Ik houd me vooral bezig met het design-aspect: dus alle gameplay, wat de enemies moeten doen, dus de A.I. en wapens die erin zitten. Ja, eigenlijk is het heel breed, maar uiteindelijk ben ik verantwoordelijk voor de algemene visie, de beleving van de game.
PU: En ik begrijp dat je je ook met het verhaal bezig houdt?
Mathijs: Nou, het is niet zo dat ik de dialogen of het script schrijf, maar omdat ik de algemene beleving van de game in de gaten houd, zorg ik er wel voor dat er leuke dingen in het verhaal zitten. Dat de speler bepaalde emoties meemaakt tijdens het spelen.
PU: Emoties zoals in Gears of War 2? Dat je de halve game achter je vrouw aanhobbelt?
Mathijs: Nee, dat is zo'n voor de hand liggende truc. Ik denk dat Epic heel veel kritiek heeft gehad op het verhaal in deel 1 en dat ze dat geprobeerd hebben te verbeteren. Vanuit mezelf sprekend: ik vind niet dat het heel veel beter is. Ik vind het verhaal heel erg B-movie-achtig, ik vond het helemaal niks. Dat zijn dingen die we met Killzone 2 absoluut niet proberen te doen, dat clichéachtige.
PU: Eigenlijk is Killzone, met Liberation erbij, een soort van trilogie. Is het ook een oneindig verhaal?
Mathijs (lacht): We zouden nog wel een tijdje kunnen doorgaan, ja.
PU: Dus je hebt genoeg stof voor Killzone 3?
Mathijs: We hebben er natuurlijk wel over nagedacht hoe we Killzone 2 laten eindigen zodat we deel 3 kunnen opstarten. Maar we zijn eerst druk bezig met Downloadable Content en eventuele patches.

ERIC BOLTJES
SENIOR ONLINE GAMEDESIGNER

PU: Chief van de multiplayer?
Eric: Ik ben verantwoordelijk voor alles wat met multiplayer te maken heeft, ja. Ik heb de modes bedacht, heb de badges (soort van perks zoals in Call of Duty) verzonnen, maar heb ook een deel van hoe de interface werkt gemaakt.
PU: Dat betekent zeker dat je ontzettend veel online gegamed hebt en je precies weet hoe het leuk moet zijn?
Eric: Ja, ik heb voordat ik hier kwam werken veel gegamed, inderdaad. Zoals Unreal Tournament, Quake, de oudere school van games, zeg maar. Zo ben ik er een beetje ingerold. Heb mijn eigen leveltjes gemaakt vroeger en zo mensen leren kennen en de industrie ingerold. In de eerste Killzone heb ik zo'n twintig procent van de singleplayer levels gemaakt en nu ga ik over het online gedeelte.
PU: Dus alles wat jij leuk vindt aan multiplayer zit in deze game?

GUERRILLA-CREW

WOUTER SPREEKT ZE ALLEMAAL

ARJAN BRUSSEE
DEVELOPERDIRECTOR/OPRICHTER

PU: De Chief?
Arjan: Ja, ik moet het zooitje ongeregeld in bedwang houden.
PU: En dat lukt?
Arjan (lacht): Dat lukt steeds beter.
PU: Maar je bent toch begonnen als programmeur?
Arjan: Ja, ik ben zo'n vijftien jaar geleden begonnen met Jazz Jackrabbit samen met CliffyB. Ik kan nog wel programmeren en doe het af en toe nog wel eens, maar tegenwoordig is mijn tijd gewoon veel duurder en kan ik die beter besteden aan andere dingen. Maar ik heb bijvoorbeeld wel, in de eerste E3-trailer van Killzone 2, een grote lamp op het wapen geprogrammeerd zodat er enorme schaduwen te zien zijn als er geschoten wordt. Dat vonden mensen wel cool.
PU: Over die bewuste trailer gesproken, daar was nogal veel heisa over, dat het er veel te mooi uitzag enzo. Wat is jouw kant van het verhaal?
Arjan: Het idee van die trailer was gewoon om een benchmark neer te zetten van hoe het spel eruit moest komen te zien. Ja, het was gewoon veel te ambitieus. Maar ik denk dat we die trailer wel bereikt hebben qua graphics, er zijn alleen bepaalde dingen die het uiteindelijk in het eindproduct niet gehaald hebben. Voor ons heeft het in principe ook heel goed gewerkt, omdat we iets hadden om naartoe te werken. Alleen qua PR was het een ramp.
PU: Dus Killzone 2 is wel een game geworden die je zelf ook zou willen spelen?
Arjan: Nou, ik ben eigenlijk nogal een sucky gamer geworden. Te weinig tijd en ik word in multiplayer helemaal afgeslacht: 'Hey, een developer. HEADSHOT!' Maar qua spelervaring is Killzone wel precies geworden wat ik leuk vind in een game. Ik ben namelijk altijd wel een ouwe Doomer gebleven.





MARIO LEVIN
SOUNDDIRECTOR

PU: Dus elk geluidje in Killzone 2 is jouw verantwoordelijkheid?
Mario: Yup, alles wat uit de speakers komt.
PU: Maak je ook zelf geluiden?
Mario: Jazeker. De schoten namen we bijvoorbeeld op bij een schietbaan en het geluid van kogels die langs vliegen namen we op door muntjes met katapulten af te schieten en die langs de microfoon te laten gaan.
PU: Zijn er ook geluiden die je tijdens het maken van Killzone 2 hebt uitgevonden?
Mario: Ja, we hebben het geluid van een opstijgend voertuig opgenomen van tram 50 en 51 hier in Amsterdam. Die hebben een hele specifieke, sci-fi-achtige toon als ze stoppen.
En een jaar geleden was er hier een hele heftige storm waardoor de panelen op het dak van ons kantoor heel hard begonnen te klapperen. Het maakte een hels lawaai. Dat hebben we gebruikt als achtergrondgeluid van een aantal levels.



Eric: Nou ja, ik ben heel trots op wat we er allemaal in hebben zitten. We hebben clansupport, tournaments, we hebben het badges-systeem erin gekregen, een hele progressie met unlocks, bots waar we een specifieke A.I. voor hebben ontwikkeld, trophies, squads, spectators en zo kan ik wel even doorgaan. Echt een enorm scala aan features... dat had ik aan het begin niet gedacht.
PU: Zie je Guerrilla nog wel eens een multiplayer only game maken?
Eric (lacht): Dat is niet aan mij. We gaan eerst kijken wat we met die IP willen, met Killzone, met het universum en als daaruit blijkt dat een bepaald type spel, zoals multiplayer only, gaat werken dan zouden we daar eventueel voor kunnen kiezen. Maar daar is nog geen beslissing over genomen.

TENCHU: SHADOW

Eigenlijk wilde Jurjen beginnen met te vertellen wat je allemaal met een poes kunt doen, maar gelukkig hebben we hem kunnen overhalen eerst eens beknopt uit te leggen hoe dit nieuwe ninja-spel nou eigenlijk in elkaar steekt.

Vooruit dan. Er zijn tien stages met elk een stuk of zes gebieden die je ongezien moet doorkruizen. Als je wordt gezien, eindigt dit vaak in een directe dood, al kun je in sommige gevallen nog wegkomen of met een verdomd lastig zwaardgevecht proberen de confrontatie te overleven. Veel beter is het om slim gebruik te maken van het donker in je omgeving. Het donker dat zich als een levende materie gedraagt en je met wapperende flarden maar wat graag lijkt te willen omhullen.

Opererend als een schaduw in de schaduw zoek je constant naar mogelijkheden en middelen om de bewakers in de omgeving te slim af te zijn, en die sukkels voor hun onvoorzichtigheid te laten betalen met hun leven. En dat geeft telkens weer veel voldoening.

BONZEND HART

Nu moet ik wel zeggen dat het niet allemaal sukkels zijn, in Tenchu 4.





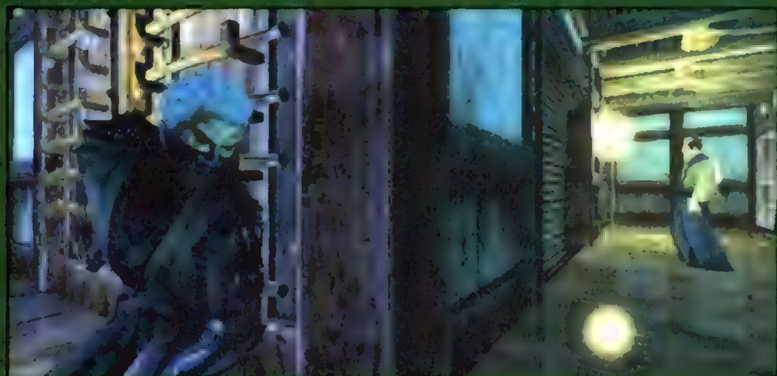
Die gepantserde Samurai-gast met dat enge masker bijvoorbeeld, die is zeker wel van het alerte soort.
Als je in de bosjes zit, kan hij je niet zien maar zet je een stapje op een takje, dan zegt hij meteen 'huh', gaat de controller trillen en trekt hij zijn zwaard. Vervolgens begint hij zenuwachtig om zich heen te kijken en soms zelfs met zijn zwaard in de bosjes te prikken.
No way dat je tijdens zo'n fase die bruut kunt verrassen met een plotselinge aanval. Dus rest je niets anders dan met bonzend hart te wachten tot die kerel stopt met zoeken.
Tenzij je een poes hebt, natuurlijk.

DE POES

Ja, dames en heren, je kunt in dit spel een poes hebben. Een poes geldt in dit spel als een voorwerp, wat betekent dat je een poes kunt pakken, net zoals je rondslingerende ninjasterren, dolken en een oude houten waterspuit kunt pakken.
Heb je de poes in je bezit, dan kun je ermee schudden om haar te laten miauwen. Dit miauwen stelt zoekende bewakers gerust. Oh gelukkig, het was maar een poes, zie je ze denken. Het zwaard gaat weer in de schede, en jij kunt gaan overwegen hoe je de volgende sukkel gaat killen of er anderszins voorbij raakt.

TIPS VOOR KILLERS!

Snelle dood: Wacht tot een bewaker je de rug toekeert, ren naar hem toe, maak een rennende sprong, en druk dichtbij zijn nek op de A-knop.
Kiekeboe: Druk jezelf tegen een muur, schuifel naar een deuropening en kijk om de hoek. Wacht tot een bewaker je dicht genoeg is genaderd, en druk op A.
Wekdienst: Tja, als je een slapende soldaat tegenkomt, moet je natuurlijk niet vergeten in zijn buurt even op de A-knop te drukken.
Vlam aan: Gooi eens een ster in de borst van een wachter die met zijn rug naar een toorts gekeerd staat.
Twee vliegen: Wacht tot zo'n grote bewaker onder een toren langsloopt, en werp nèt iets eerder een ster in het lijf van de ninja die zich boven in die toren heeft verstopt.
Vissen: Jazeker, je kunt verschillende kills maken met de vishengel. Hoe het werkt zoek je zelf maar uit.
Combo: Wacht tot een paar soldaten dicht bij elkaar staan. Als je de eerste hebt afgemaakt, verschijnt een commando in beeld dat je moet uitvoeren om meteen naar de volgende te gaan, enzovoort.



WAZIG Wii-GEWAPPER

Zoals het hoort bij een Wii spel, kun je verschillende moves maken door de afstandsbediening te bewegen of te richten. Helaas voegt het gewapper in dit spel niet zoveel toe, en maakt het sommige dingen soms zelfs iets te lastig, in het bijzonder de 'first-person' zwaardgevechten.
Nu is het eigenlijk de bedoeling deze te voorkomen maar bij de eindbazen kom je er niet onderuit, en moet je toch echt even op je zwaardvechtkunst gaan oefenen.
Tip: let niet alleen op de aangegeven positie van de afstandsbediening, maar ook op de beweging van de tegenstander die eraan vooraf gaat.



ASSASSINS

POWER UNLIMITED GOLD

JURJEN SPEELT MET DE POES

Dit is op zich al leuk, maar leuker nog is het om met een druk op de A-knop in de geactiveerde poes te veranderen.

VERKENNINGSTOCHT

Wandelend als poes kun je vrijelijk je omgeving verkennen, geen bewaker die zich aan je stoort. Zo kun je bijvoorbeeld een sleutel of ander voorwerp ophalen, door kleine gaten kruipen, of verstopte ninja's spotten. Verstopte ninja's zijn ninja's die zich in bomen, bosjes en hoekjes hebben genesteld, en alleen gezien door het zoekend oog van een poes rood oplichten. Dus kan zo'n verkenningstocht je gemakkelijk een wisse dood besparen.

Wat kan een poes nog meer? Nou ja, niet zoveel eigenlijk. Sprongetjes en koprollen maken, maar daar heb je niet zoveel aan. Maaruuuh... wat zou je dan nog meer met de poes willen doen? Ik zou het niet weten hoor, ik vind dit wel genoeg zo, wat de poes betreft.



"EEN CONSTANT VERRASSENDE EN ZENUWSLOPEND SPANNENDE, TIKJE ARCADE-ACHTIGE NINJA-TRIP."







WATERSPUIT

In Tenchu 4 draait het dan ook niet alleen om het spelen met de poes. Er zijn ook andere voorwerpen, zoals die oude houten waterspuit die ik al even noemde. Die spuit kun je vullen met water om van een afstandje een toorts te doven en een nieuw stuk 'donker' te creëren. En dat niet alleen, want elk voorwerp in Tenchu 4 heeft minstens twee functies.

Zo kun je met die spuit ook ademhalen terwijl je onder water zwemt, iets wat van pas komt om een wachter bij een waterrand te verrassen. Je trekt hem zo in het diepe, en houdt hem vast tot hij niet meer spartelt. Wat zou je allemaal met een steentje kunnen doen? Of met een doek? Of met een rookbom? Of met een vishengel? Of met een paar ijzeren klauwen? Ik ga het niet verklappen, want een groot deel van de fun in Tenchu 4 zit 'm in het uitvinden van dit soort dingen.

De levels zijn vrij lineair van opzet, maar de ruimte om binnen deze beperkingen je eigen ding te doen is aanzienlijk.

VAKMANSCHAP

Toch nog even over de poes: als je in het eerste level zo'n poes tegenkomt, moet je niet - zoals ik deed - op allerlei knoppen gaan drukken om die poes te pakken. Je bent dan namelijk nog een mannelijke ninja, en om een of andere reden kan die niet met de poes spelen. Vanaf Stage 6 speel je als vrouwelijke ninja, en alleen met haar kun je de poes pakken.

Erg tof trouwens, die wisseling van hoofdrolspeler op de helft van het spel, want zo wordt mooi voorkomen dat het spel halverwege inkakt of al te herhalend wordt.

Het is tekenend voor het vakmanschap van de enige échte Tenchu-ontwikkelaar Acquire. Die mannen weten steeds weer met nieuwe, interessante situaties te komen om je lef, behendigheid en vindingrijkheid tot het uiterste te beproeven. Stage 9 voelde wel een beetje als een herhalingsoefening, maar voor de rest is dit een constant verrassende en zenuwslopend spannende, tikje arcade-achtige Ninja-trip die je als liefhebber van actie en avontuur absoluut niet mag missen.

CONCLUSIE

Heerlijk, wat een spel, wat een feest, wat een stoere personages, wat een spannende sluiperij, wat een variatie, wat een beroep op je vindingrijkheid, wat een heerlijk bloederige kills en brute actie. Staar je niet blind op de poes, dit is gewoon de beste Ninja-simulator aller tijden en mijn eerste game-hoogtepunt in 2009.



JURJEN

SCORE 92

Het verhaal één keer uitspelen duurt toch wel tien uur, maar dan zijn daar nog die vijftig side missions, en het spel vraagt er gewoon om vaak herspeeld te worden.

TENCHU: SHADOW ASSASSINS
Wii (VERSCHIJNT LATER DIT JAAR OOK OP DE PSP)
ACQUIRE / FROMSOFTWARE / UBISOFT
1 SPELER
5 MAART 2009

16+



FABLE II: KNOTHOLE ISLAND

JEROEN IS SNEL KLAAR

Jeroen kwam er pas onlangs achter dat Fable II eigenlijk best wel tof is, en hij stond dan ook te springen om Knothole Island te gaan bezoeken. Na een paar uur keerde hij echter beteuterd terug naar het vasteland van Albian.

Ik was wel toe aan een nieuw gebied, dus doneerde ik 800 punten voor toegang tot het eiland Knothole in de hoop een aantal boeiende extra uurtjes met Fable II door te kunnen brengen. Had ik geweten dat m'n avontuurtje zo kort zou zijn, had ik die 800 punten zeker in m'n zak gehouden.

DRIE KEER

Wanneer je de eerste keer voet aan wal zet, zul je ongetwijfeld betoverd worden door het prachtige besneeuwde landschap van Knothole Island. Het dorpje zelf is echter vrij klein; het telt slechts drie winkeltjes en een handjevol bewoners.
Doel is om het eiland sneeuwvrij te maken. Wat volgt is een simpele lineaire dungeon met een paar eenvoudige puzzels.

Ook de vijanden, een handjevol shadow creatures, bieden nauwelijks tegenstand. Zonder problemen doorkruis je de dungeon, en al snel bereik je je doel en verandert de besneeuwde omgeving in een subtropisch gebied.
Alles lijkt in orde maar wanneer je afscheid neemt en weer naar Albian reist, zul je te horen krijgen dat je Knothole opnieuw moet redden. Ditmaal van de hitte...
In totaal zul je driemaal naar Knothole moeten reizen om orde op zaken te stellen. Problemen ondervind je daarbij echter niet, zodat je al na een paar uur flink doorspelen klaar bent met je queesten.

SCHATZOEKEN EN HALO GEWEER

Persoonlijk vind ik die 800 punten niet helemaal in verhouding staan tot de speelduur van de queesten, maar gelukkig kun je ook nog wat andere activiteiten ontplooien op Knothole. Zo kun je het hele eiland verkennen en samen met je hondje gaan schatzoeken.
Ook zijn er genoeg bijzondere voorwerpen op het eiland te vinden. Zoals bijvoorbeeld Hal's Rifle, een eerbetoon aan Halo's standaard geweer. Die gun vind je in de best wel grappig opgezette winkel The Box of Secrets. In deze winkel koop je niets, maar ruil je bepaalde voorwerpen voor een ander item. Dat is natuurlijk geinig en zet aan tot zoektochten naar die paar hele zeldzame goodies.







MAGER

Al met al was mijn bezoekje aan Knothole Island een ietwat teleurstellende ervaring. Het gebied was op zich best fraai maar ik word liever vermaakt dan dat ik geforceerd op zoek moet naar dingen om te doen. Slechts drie opdrachten die ook nog eens heel erg veel op elkaar lijken, is in mijn ogen net effe te mager.

"IK VIND DIE 800 PUNTEN NIET IN VERHOUDING STAAN TOT DE SPEELDUUR VAN DE QUEESTEN."



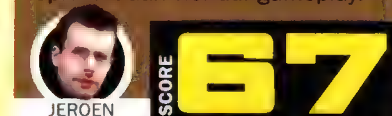
B.C.

Er komt ongetwijfeld nog meer downloadable content voor Fable II, en het is te hopen dat die wat uitgebreider wordt dan Knothole Island. Onze grote vriend Peter Molyneux zal het echter in eerste instantie een stuk drukker hebben met zijn nieuwe project waar hij niets over mag vertellen, maar dat natuurlijk epischer en grootser wordt dan alles dat we tot nu toe hebben meegemaakt. Wij gokken dat Peter nog steeds bezig is met B.C. Je weet wel, die game waarin je begint in de prehistorie en je jezelf evolueert tot een hedendaags wezen.



CONCLUSIE

Voor een klein stukje extra Fable betaal je 800 punten en dat is misschien wat veel voor een stukje content dat niet meer oplevert dan vier uur gameplay.



Na vier uur heb je de quests afgewerkt en alle items wel ontdekt.

FABLE II: KNOTHOLE ISLAND
XBOX 360
LIONHEAD / MICROSOFT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
16+

JAN IS ER DAWN MEE

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR II

Sinds zijn bezoek aan Relic eind vorig jaar, is Jan helemaal in de ban van Dawn of War II. Volgens hem hebben we begin 2009 al meteen een van de beste RTS games van het jaar te pakken!

Het RTS genre is in beweging. Enerzijds zijn er nog de games die redelijk traditioneel blijven (Red Alert 3, StarCraft 2), maar er komen ook steeds meer spellen die breken met tradities en meer de focus leggen op actie en minder op base building en economie.
Dat zagen we al bij Relic's Company of Heroes maar Dawn of War II gaat nog een stapje verder. Zeker als je DoW II afzet tegen zijn voorgangers, is het een grote stap in een andere richting.
Een grote stap voorwaarts mag ik wel zeggen want dit DoW II slaagt erin zowel hardcore fans te plezieren (waartoe ik mijzelf reken) alsook nieuwe spelers te verleiden.
Zo weet ik zeker dat iemand als Steven door de mix van sciencefiction en fantasy, naast de inbreng van RPG elementen, zich prima zal vermaken met deze tactische bloedfontein.

GESPECIALISEERDE SQUADS

Zoals je al in mijn special report hebt kunnen lezen, draait de singleplayer campagne helemaal om de macho Blood Ravens, een elite squad van de Space Marines.

Je maakt je niet meer druk om het bouwen van een basis of het harvesten van inkomsten, de nadruk ligt op de brute actie van jou en je squad. Je squad valt weer uiteen in verschillende kleine gespecialiseerde squads, stuk voor stuk met veel persoonlijkheid en smaak neergezet.
Als squadleider deel jij de lakens uit, maar de onderlinge compagnies kunnen deels ook handelen naar eigen inzicht.
Zo staat Cyrus aan het hoofd van je scoutunits. Deze camouflage- en sluipschuttereenheden zijn ideaal om in de voorste linies te positioneren en ongezien alvast het nodige gevaar uit te schakelen.
Sergeant Thaddeus en zijn Assault Marines zijn gespecialiseerd in close combat. Zij kunnen dankzij hun jetpacks bovenop vijanden springen en obstakels omzeilen.
In totaal kun je vier verschillende gespecialiseerde squads onder je muisknoppen krijgen.





> "DOW II IS VERNIEUWEND, VERDIEPEND EN VERBREDEND MAAR BOVEN ALLES VERSLAVEND LEUK."

VARIATIE

Aangezien je langs verschillende planeten reist en daar uiteenlopende missies kiest, kies je automatisch een beetje je eigen speelstijl. Sommige missies vereisen een meer stealthy approach, terwijl andere juist weer de blitzkrieg tactiek van de troepen van Thaddeus vragen.

In het begin van de campagne speel je vooral veel defend en 'assassinate' missies... maar wanneer je die een tikkie te eentonig vindt worden, heb je de keuze om ook andere missies te pakken. Het is echter aan te raden te beginnen met de meer basic missies om zo gebied in te nemen (en de Orks, Eldar en Tyranids keihard terug te dringen), speciale wapens te zoeken en ervaringspunten te verzamelen.
Door verschillende droplocaties in de map kun je bovendien, mocht je missie falen, een speelmap van verschillende kanten benaderen zodat je niet steeds dezelfde route hoeft te doorlopen.

VERSLAVEND

De singleplayer campagne mag gerust verslavend genoemd worden, en dat is vooral te danken aan het feit dat je voortdurend je squads aan het upgraden en uitbouwen bent. De verzamelde ervaringspunten verdeel je in een heus RPG menu over je squadleiders en je eigen skills, en zo zie je je squad groeien en bloeien.
Afhankelijk van de missie, switchte







ik zo af en toe van loadout en dat werkt als een tiet. Ik bleef maar doorspelen en doorspelen… totdat de luikjes van mijn ogen bijna neervielen en het vier uur 's nachts was. Ook het uitpluizen van de maps, zoekend naar geheime wapens en upgrades, werkt gewoonweg verslavend. Neem daarbij het feit dat je weet dat aan het eind van menig map een boss op je wacht, en je begrijpt dat ik iedere missie speelde met samengeknepen billen en ik mijn muis en toetsenbord bijna kapot drukte.

MULTIPLAYER

De singleplayer campagne speel je puur door de ogen van de Space Marines, maar in multiplayer kun je met de vier verschillende rassen aan de bak.
Ook in multiplayer is de base building aangepakt. Het is niet helemaal overboord gegooid maar vooral simpeler gemaakt. Je hebt een basis, zet daar wat turrets omheen, en door controlepunten op de speelmap in te nemen, kun je je basis upgraden.
Als je basis is geupgrade tot een bepaald techlevel, genereer je requistion points waarmee je de verschillende eenheden onder je commando uitbouwt en van speciale powers kunt voorzien. Hoe hoger het techlevel van je basis, hoe dikker en krachtiger de units die je kunt trainen.

SPEELSTIJL

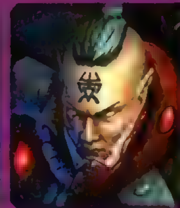
Daarnaast dien je als speler vooraf te kiezen welke Commander speelstijl je pakt. Bij de Space Marines kun je bijvoorbeeld kiezen of je als Force Commander, Tech Marine of Apothecary door het leven gaat. De andere drie rassen, Orks, Eldar en Tyranid, hebben drie soortgelijke keuzes. Afhankelijk van de speelstijl, krijg je als Commander andere powers om in te zetten tijdens de bloody battles.
De multiplayer gevechten zijn dynamisch, flitsend en overweldigend. Niet alleen heb je dus twaalf verschillende speelstijlen die stuk voor stuk unieke powers en wapens opleveren; de vier rassen onderling zijn ook zeer verschillend qua wapentuig, snelheid, tactieken en vaardigheden.
De multiplayer levert daadwerkelijk een compleet andere game op dan de singleplayer campagne en ik ben er nog steeds niet uit welke van de twee ik de leukste vind. Een heel goed teken!



Ik zou zeggen: meisje, geef je op voor The New Uri Geller.







CO-OP

Jawel, ook DoW II kent een coöperatieve spelmode waarbij je de complete singleplayer campagne samen met een Warhammer 40K minnende kameraad doorloopt. Het mooie is: de tweede speler kan zich ieder moment melden, dus ook als de ander al halverwege is.

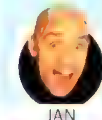
IK HEB ME WEL EENS VEILIGER GEVOELD...

IK WAS ER AL BANG VOOR TOEN IK HOORDE DAT ZE DIE OPDRACHT VOOR EEN VERDEDIGINGSMUUR AAN EEN STEL POOLSE BOUWVAKKERS HADDEN GEGEVEN



CONCLUSIE

Relic Entertainment heeft z'n nek uitgestoken met Dawn of War II en schiet wat mij betreft meteen midden in de roos. DoW II is vernieuwend, verdiepend en verbredend maar boven alles verslavend leuk. Ook als je niets met het Warhammer 40K universum hebt, is dit voor RTS fans simpelweg verplichte kost!



JAN

SCORE 90

De singleplayer is behoorlijk lang, meeslepend en kent vele hoogtepunten. Daarnaast is er nog de multiplayer en ik verzeker je, die gaat je ook nog heel lang achter je PC gekluisterd houden.

WARHAMMER 40.000 – DAWN OF WAR II
PC
RELIC ENTERTAINMENT / THQ
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

16+



JAN VOORSPELT...
HOMEWORLD 3

Ik ga vanaf dit nummer elke maand minstens één gewaagde voorspelling doen. Ed gaat ze bijhouden en aan het eind van het jaar kijken we hoeveel van mijn voorspellingen onzin waren en hoeveel er zijn uitgekomen.
Mijn voorspelling voor deze maand luidt dat Relic en THQ rond de zomer Homeworld 3 zullen aankondigen.
Zo, da's alvast de eerste waar je me aan kunt houden.



Homeworld 2

BLUE DRAGON PLUS

De Nintendo DS creëert weliswaar kleinere schaduwen dan de Xbox 360, maar dat weerhoudt Shu en z'n vrienden er niet van om met hun krachtige silhouetten de strijd tegen kwaadaardige ancients voort te zetten op de populaire handheld.

STEVEN LOOPT GEEN BLAUWTJE

Het zal wel toeval zijn dat ik zoveel van dit soort strategische RPG's onder m'n snufferd krijg. De laatste Final Fantasy Tactics staat nog vers in mijn geheugen gegrift, ook Disgaea 3 heeft recentelijk mijn PS3 bezocht en Blue Dragon Plus heb ik al besproken in een preview.

"GENIETEN VAN STERKE GAMEPLAY EN SCHITTERENDE CGI CUT-SCENES."

VERPLAATSEN VAN UNITS

Er zullen de afgelopen periode ongetwijfeld nog meer van dit soort tactische rollenspellen zijn verschenen, maar de waarheid is dat ik niet altijd het geduld kan opbrengen voor deze vorm van gameplay. Op zich kan ik het genre best waarderen, maar ik kan niet altijd de rust vinden voor het verplaatsen van de units in combinatie met de overige spelelementen, en in essentie is het verplaatsen van personages over een grid nu eenmaal het grootste verschil met traditionele RPG's.
Nu is het natuurlijk vreemd om juist mij over gebrek aan geduld te horen praten. Ik heb namelijk engelengeduld als het op games aankomt en kan zelfs makkelijk úren besteden aan elementen die niet eens noodzakelijkerwijs het spelverloop beïnvloeden.
Het is ook niet zo dat ik geen trek meer heb in dit soort games. Maar als puntje bij paaltje komt, hou ik meer van traditionele RPG's en ik kan hiervoor geen andere reden bedenken dan het verplaatsen van personages dat in tactische RPG's zo'n grote rol speelt.



Het was altijd een beetje dubbel op zo'n trainingscursus voor zelfmoordaanslagen. De beste leerlingen kregen nooit een diploma...

LAGER TEMPO

Het inzetten van standaard aanvallen, en aanvallende en genezende spreuken, is kenmerkend voor alle soorten RPG's, net als het rommelen met de skills en de uitrusting van jouw team.
Maar waar je tijdens een gewone RPG vele malen met korte gevechten wordt geconfronteerd, schotelen strategische varianten je liever een grotere portie voor, waardoor het tempo lager aanvoelt. Het feit dat positionering een grote rol speelt, is hier de oorzaak van.

DYNAMISCHER

Gelukkig is in Blue Dragon Plus veel van deze standaard strategie RPG gameplay aangepakt en heb je weinig "last" van de normaal zo rigide actie.
De gevechten zijn volledig realtime en roepen daardoor minder snel associaties op met titels als Final Fantasy Tactics, Advance Wars en Fire Emblem. Je kunt de leden van jouw team razendsnel gezamenlijk of als individu verplaatsen met behulp van je touchscreen.
Het selecteren van personages kan een beetje priegelig aanvoelen, maar de besturing met de stylus maakt het geheel ondanks de isometrische opzet een stuk dynamischer.
Ook kun je speciale vaardigheden en de grote schaduwen van de helden inzetten met behulp van de op het touchscreen aanwezige quick-select knoppen.
Als je eenmaal door de eerste reeks introductiegevechten heen bent, breidt het aanbod spelelementen zich uit en kun je naast de goede besturing (die evengoed de nodige oefening vraagt) genieten van sterke gameplay en schitterende CGI cut-scenes.

JAWEL, HET KAN!

Kun je positief zijn over een game, zonder in de hoofdtekst al te veel op de game in kwestie in te gaan, en je met name te richten op enkele kenmerkende elementen van het genre in kwestie die je juist niet aanstaan? Ik hoop van wel, want het is allerminst mijn intentie om een negatieve indruk te geven van Blue Dragon Plus. Ik heb gewoon veel van dit soort games gespeeld de laatste tijd, en ben natuurlijk vorige maand inhoudelijk al uitgebreid (én positief) op de game ingegaan.
Ach, als ik net een paar old school Japanse RPG's heb afgerond, ben ik er ook wel even klaar mee. Niets persoonlijks dus.



Als ik die bukkende mannen zie, moet ik denken aan WO II. Toen was er gebrek aan sigaretten en ging men op straat zoeken naar peuken, en van die opgeraapte tabak maakte men weer nieuwe sigaretjes. Die tabak werd ook wel "bukshag" genoemd.





Ik mag toch hopen dat op de nieuwe site weer snel de mogelijkheid wordt geboden voor de PU lezers om bijschriften te maken.

CONCLUSIE

Mijn verwachtingen naar aanleiding van de preview [illegible] zijn volledig bewaarheid. Blue Dragon Plus laat geen mogelijkheid van de DS onbenut, en slaagt er in sterke gameplay te combineren met sterke controls.

STEVEN

SCORE 82

Net als bij de meeste andere games uit dit genre neemt de standaard campaign zo'n dertig à veertig uur in beslag, maar ook daarna blijft het leuk om met Blue Dragon te stoeien.

BLUE DRAGON PLUS
DS
MISTWALKER / FEELPLUS INC. / BROWNIE BROWN
1 SPELER
OUT NOW

12+



NEW PLAY CONTROL! PIKMIN

Wegens gemengde gevoelens omtrent de hernieuwde release van het GameCube-spel Pikmin (2002), voelde Jurjen zich gedwongen tot het schrijven van het Pikmin-lied (2009), dat voor het beste begrip van de situatie op de melodie van het Smurfenlied (1977) door jou gezongen dient te worden.

HET PIKMINLIED

Waar komen jullie toch vandaan?
Waar de Pikmin-uien staan
Hebben jullie ook een nieuwe game?
Nee, hij is oud en dat is lame
Vertoont die game ook nieuwe kuren?
Je kunt met de remote de cursor sturen
Maakt dat het spel zo anders dan?
Welnee, daar is geen sprake van

Lalalalalala...

Dit spel is best wel fraai, of nie'?
Mooier dan de meeste games op de Wii
De gameplay is toch ook niet mis?
Na acht jaar nog altijd fris
Wie gaan jullie met dit spel verblijden?
Huisvrouwen en tienermeiden
Moet de fan er ook aan beginnen?
Nee, die heeft het origineel al binnen

Lalalalalala...

Wat gaat Nintendo dit jaar doen?
Zwemmen in een bad met poen
Komen er ook nog nieuwe spellen?
Wie het weet mag het vertellen
Maar gaan mensen zich dan niet vervelen?
Ze kunnen toch met ons gaan spelen
Dat hebben de fans toch al gedaan?
Bij hen komt niet het geld vandaan

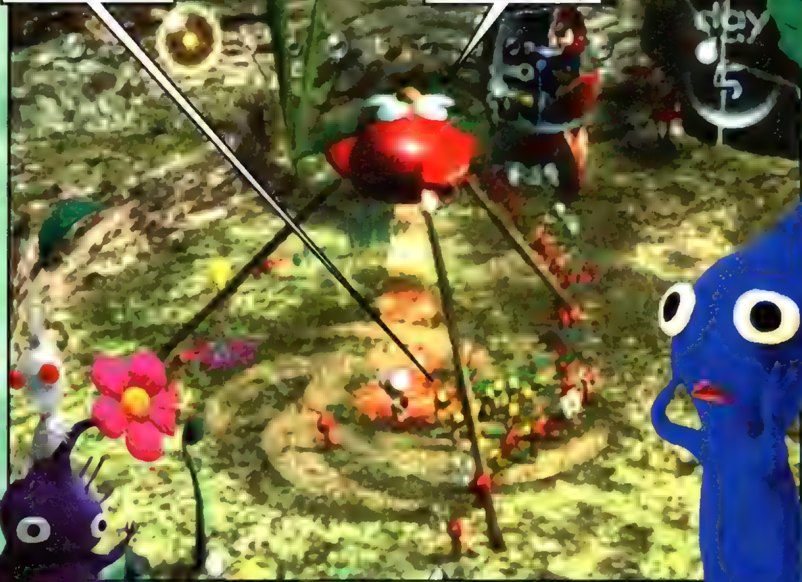
Lalalalalala...

♫ ♪ ♫ JURJEN ZINGT EEN LIED ♫



"WAT GAAT NINTENDO DIT JAAR DOEN? ZWEMMEN IN EEN BAD MET POEN" ♫ ♪





PIKMIN VOOR GEVORDERDEN

Grootste vernieuwing ten opzichte van de Cube-versie is dat je nu de cursor in beeld kunt besturen door te wijzen met de afstandsbediening. Zo kun je Pikmin meer precies naar een bepaalde locatie smijten, bijvoorbeeld op het achterste van een muisachtige kever. Het werkt prima en maakt het spelen zelfs een tikje leuker.
Ook wel geinig is dat er nu geluidjes uit de speaker van de afstandsbediening komen, bijvoorbeeld als je een Pikmin uit de grond trekt, of als een groepje Pikmin elders in het level een klus heeft voltooid.
In tegenstelling tot de Cube-versie wordt het spel nu ook in breedbeeld weergegeven, kun je bij het werpen gemakkelijker wisselen tussen de verschillende kleuren Pikmin, en is het mogelijk om in je save-bestand terug te gaan naar een eerder voltooide dag om vanaf hier weer te beginnen.
Alle vernieuwingen zijn (kleine) verbeteringen, maar aan de spelbeleving op zich verandert het allemaal niet zoveel.

PIKMIN VOOR BEGINNERS

Je bestuurt Captain Olimar, een klein mannetje dat in vijf 'tuinen' vol insectachtige wezens de dertig onderdelen van zijn neergestorte ruimteschip moet zien te verzamelen. Om je hierbij te helpen kun je legers wandelende bloemetjes (Pikmin) kweken, om deze te commanderen en naar vijanden te smijten. Zo kun je ze laten vechten, muren laten slopen, bruggen laten bouwen en onderdelen laten verslepen.
Er zijn drie verschillende kleuren Pikmin met elk verschillende eigenschappen. De rode zijn bestand tegen vuur, de blauwe tegen water, en de gele kunnen bommen werpen.
Het spelverloop is onderverdeeld in dertig 'dagen' die 'in het echt' elk een kwartier duren. Zorg aan het eind van elke dag dat je je Pikmin hebt teruggebracht naar hun 'uien', anders worden ze 's nachts opgevreten!

CONCLUSIE

Als je de originele Pikmin niet (meer) in bezit hebt, kan ik dit spel (tegen de redelijke prijs van dertig euro) van harte aanbevelen, want het is en blijft een fraaie, tot de verbeelding sprekende en originele strategiegame met veel geinige details en meer diepgang dan het lieflijke uiterlijk doet vermoeden. Door de nieuwe besturing en een handjevol andere extra's is dit bovendien de beste versie van het spel. Heb je Pikmin echter al in de kast staan, dan is het gewoon zonde om hem nog eens aan te schaffen.


JURJEN

SCORE **65**

In acht uur heb je Pikmin wel voltooid, maar het is een leuke game om vaker te spelen.

NEW PLAY CONTROL! PIKMIN
Wii
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW
3+



☐ GESCHIKT
■ ONGESCHIKT





WE ZOEKEN MENSEN MET GEVOEL VOOR TECHNIEK.

KIJK OP WERKENBIJDELANDMACHT.NL OF BEL 0800-0124.

DEAD RISING: CHOP TILL YOU DROP

WOUTER SPEELT MET PAPEGAAIEN EN POEDELS

Chop Till You Drop is misschien wel de slechtste titel voor een game ooit. Niet alleen insinueert het dat dit de gay-versie voor huismoeders van Dead Rising is, daarnaast is het ook nog eens een bar slechte woordgrap. Toch had Wouter zwaar zin om die zombies klop te geven!

Frank West is de man, ook al is hij een journalist. Want je weet, journalisten zijn doorgaans maar lame gasten. Tenzij je zombies kapot kan maken als een dolle, want dan ben je de shit! Frankie is dus de shit, als dat maar even duidelijk is.
Ik was namelijk alweer vergeten wat een uiterst brute game Dead Rising eigenlijk is, totdat ik Chop Till You Drop opstartte en ik Frank hoorde zeggen: 'Yeah, well I'm freelance, pal. I don't make my living waiting for the TV to tell me what to cover.' Die gast weet zelfs een typische journalistenlijfspreuk cool te laten klinken! Plotseling herinnerde ik me alles weer van Dead Rising: het foto's maken van emoties, tieten en stoere acties, het constant op zoek zijn naar nieuwe gebruiksvoorwerpen waarmee je de ondoden op hilarische wijze kan afmaken, het surfen over de hoofden van grote meutes zombies... Geniale shit!

GEEN WERK

Kan zoveel genialiteit de overstap naar de Wii maken? Dat is de grote vraag van deze review.
Ik kan je eigenlijk meteen al het antwoord geven: FUCK NO!!! Er moesten dingen geschrapt worden, en al in het begin van het spel ontdekte ik wat een van die gesneuvelde onderdelen was. Je hoeft namelijk niet, zoals in het origineel, vanuit de helikopter kiekjes te schieten van de in gevaar verkerende mensen en moordende zombies in het dorpje beneden je. Geen side-mission met die skatende gast die je leert foto's te maken, geen inzoomwerk op het decolleté van Jessica, niet op het afdrukknopje van je camera douwen in plaats van de trigger van je gun over te halen op het moment dat een zombie met open muil op je afstormt... Kortom: fotoloos!

DROP DIE AMMO

Het toffe aan Dead Rising was het experimenteren met de meest bizarre voorwerpen om als wapen te gebruiken, maar dit gedeelte sneeuwt ook een beetje onder in de Wii-versie. Je krijgt namelijk al na de eerste missie een dikke shotgun in je klauwen gedouwd en gevallen zombies droppen meer dan regelmatig verse ammo voor je, dus waarom zou je op lompe wijze schedels inslaan met kassa's en prullenbakken?

KWART

Dankzij bovenstaande nadelen, plus een minder soepele versie van het Wii-RE4-besturingssysteem, veel minder special moves, een meer lineair spelverloop en minder shit in de winkels om aan te trekken of mee te kapen (voor de guns in de wapenwinkel moet je gewoon fucking betalen met geld dat zombies laten vallen!?) is Chop ongeveer een kwart van de pret van het origineel.
Er blijft heus nog wel wat pret over, maar nog niet eens genoeg voor een kinderfeestje...



Wat is erger, een clown die je aanvalt met een kettingzaag, of Bassie die je vrouw neukt?

> "ONGEVEER EEN KWART VAN DE PRET VAN HET ORIGINEEL."



NIET DOEN! EEN GITAAR IS GEEN SLAGINSTRUMENT
ACH, IK SPEEL NOU EENMAAL GRAAG EEN VROLIJK DEUNTJE

CONCLUSIE

Chop Till You Drop is een beetje als evenementenbier, als de remake van Texas Chainsaw Massacre, als Far Cry 2 zonder vuur; leuk, maar het doet je steeds denken aan het originele, veel betere product. Tenzij je die niet gespeeld hebt natuurlijk, maar dan nog is Chop minder plezierig dan het had moeten zijn.


WOUTER

SCORE **62**

Na een paar uur viel ik in slaap op de bank. Ik haat slechte imitaties.

DEAD RISING: CHOP TILL YOU DROP
Wii
CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW
18+



POODLE OF THE DEAD

Degenen die het originele Dead Rising hebben gespeeld, kunnen zich misschien nog wel herinneren wat er gebeurde toen je voor het eerst het parkje middenin het winkelcentrum betrad. Inderdaad, daar werd je aangevallen door een stel kontgaten in een jeep, modderfokkers die moeilijk te verslaan waren.
Blijkbaar was dit te heftig voor het Wii'tje, want Chop biedt je in plaats daarvan een eerste ontmoeting met... zombie-papegaaien en ondode poedels! Dit zijn echt fucking irritante beesten waar je je de rest van de game kapot aan zult ergeren.



MUSHROOM MEN: THE SPORE WARS

JURJEN ZWAMT ER VROLIJK OP LOS

Red Fly Studio is een nieuwe spelontwikkelaar en hun eerste game heet Mushroom Men: The Spore Wars. Jurjen heeft 'm gespeeld.

Ik bestuurde Pax, een wandelende paddenstoel van amper tien centimeter hoog, en kon met hem van platform naar platform springen en zweven in forse omgevingen met zowel open gebieden als doolhofachtige gangenstelsels.
Inderdaad, dat klinkt als een traditionele 3D-platformgame, en zo kun je dit spel ook het best beschrijven. Gelukkig heeft Red Fly Studio er alles aan gedaan om de basisformule van dit genre zo spannend en eigenzinnig mogelijk uit te werken. Waardoor het toch wel een genot werd om de game te spelen. Al was het alleen maar om de geluidseffecten en de muziek.

"GEEN GAME DIE IK JUBELEND AAN IEDEREEN WIL AANBEVELEN, MAAR WEL EENTJE WAAR IK ERG VAN HEB GENOTEN."

HETZELFDE RITME

Het mooie is dat alle omgevingsgeluiden exact hetzelfde ritme aanhouden als de achtergrondmuziek, waardoor je nooit helemaal weet waar het ene ophoudt en het andere begint.
Getik op flessen, verwrongen elektrische basloopjes, valse fluitmelodietjes, hijgende paddenstoelen, opzwepend getrommel op blikken trommels en andere geniale gekkigheid vormt en transformeert zich gelijk met de actie, waarbij lagen worden weggehaald, aangevuld of opgevoerd op basis van wat er gebeurt en afhankelijk van waar je je bevindt, zodat de muziek een wezenlijk deel van de beleving wordt.
Een unieke en zeer geslaagde prestatie waar Les Claypool (van de band Primus) en de prestigieuze audiostudio GI33k niet genoeg om kunnen worden geprezen.







JAREN VIJFTIG

Ook prijzenswaardig is het handgeschilderde artwork dat tussen de levels door verschijnt, en sterk doet denken aan science-fiction-pulpboekjes uit de jaren vijftig.
Spelenderwijs merk je dat de programmeurs en techneuten van Red Fly Studio hun best hebben gedaan het drassige, organische en giftig gekleurde sfeertje van het artwork tot leven te wekken in driedimensionale omgevingen, en tot op zekere hoogte zijn ze daarin geslaagd.
Wel vind ik de kleuren wat te verwassen ogen, doet de hoekigheid van objecten en beesten afbreuk aan de organische sfeer, en zitten er iets te veel kleine technische missers in het spel. Je beweegt vaak door muren heen in plaats van er tegenaan, de camera wringt zich wel eens in een onmogelijke hoek, dat soort dingen. Iets meer afwerking had de game naar een hoger niveau kunnen tillen.

GEEN STRAF

Maar deze kleine euvels maken het nog zeker geen straf om in die maffe Mushroom-werelden op avontuur te gaan.
Hoe standaard het lopen, springen en bijstellen van de camera ook verloopt, de omgevingen en opdrachten zijn best origineel, net als de mogelijkheden om tientallen slag-, steek- en vuurwapens samen te stellen door rommel uit je omgeving te combineren.
Ook leuk: je kunt met de Wii-afstandsbediening dingen aanwijzen om jezelf er naartoe te trekken (als variant op de hookshot/grappling beam) en dingen te laten zweven (als variant op de Force uit Star Wars).
Dit alles maakt van Mushroom Men geen game die ik jubelend aan iedereen wil aanbevelen, maar wel eentje waar ik erg van heb genoten.

EXCLUSIEF INTERVIEW MET TOAD



PU: Hoi Toad! Leuk hè, dat nu ook andere paddenstoelen zijn doorgebroken in de videogame-industrie!
Toad: Eh, nou, we spreken hier natuurlijk wel over een heel ander soort paddenstoelen. Eerlijk gezegd vind ik de rassen in Mushroom Men nogal gewelddadig.
PU: Dus je beschouwt je eigen ras als superieur?
Toad: Nou, misschien niet superieur, maar gewoon... vriendelijker... menselijker.
PU: Ah, dus eigenlijk ben jij gewoon een vieze kleine fascist.
Toad: Fascist? Ik? Waar slaat dat nou weer op?
PU: Met die blije rotkop van je. En dan die Mario... waarom heeft die eigenlijk een snor? Beetje verdacht, vind je niet?
Toad: Eh, snor? Verdacht? Man ik weet niet waar je het over hebt. Ik wil...
PU: Ach, hou toch op met dat gezwam, jij schijnheilige nazi-schimmel!
Toad: Laat me met rust, gek!

CONCLUSIE

Mushroom Men bewandelt platgetreden paden, maar maakt toch ook indruk met fantastische muziek, bijzonder artwork en ouderwets lekkere gameplay. Als je ook wel eens met weemoed terugdenkt aan de hoogtijdagen van de 3D-platformer, ga je hier dikke lol mee beleven.



JURJEN

SCORE 78

In acht tot tien uur uitgespeeld.

MUSHROOM MEN: THE SPORE WARS
Wii
RED FLY STUDIO / GAMECOCK
1 SPELER
FEBRUARI 2009
12+



ASUS raadt Windows Vista® Ultimate aan.





WARNING!

IT MAY BE TOO REAL

asus G series
empowering your games



asus G50

asus G71

De G-series zijn gemaakt voor gamers en deze modellen maken deel uit van de gerenommeerde gaming 'Republic of Gamers'(ROG) Line-Up. De nieuwe modellen G71 (17" breedbeeld) en G50 (15,4" en 15,6" breedbeeld) geven krachtige gaming prestaties in een robuust jasje voor de hardcore gamer.

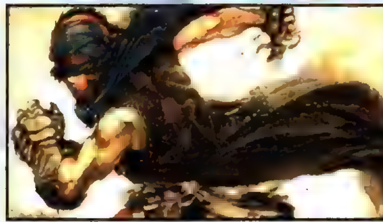
De nieuwe modellen zijn uitgevoerd met krachtige functies zoals een tweede beeldscherm met direct messenger, schitterende 3D-prestaties met de nieuwste Nvidia Geforce videokaarten en een grote SATA harde schijf, met meer opslag ruimte en snelle toeren. Met een schitterend scherm en snelle responsetijd draaien de spellen beter dan ooit. De overclock mogelijkheden stellen je in staat om de meest extreme prestaties te leveren. De G-series zijn adembenemend door hun robuuste design en de interactieve verlichting aan de zijkanten. De modellen worden geleverd met alle toebehoren voor uw mobiele gaming behoeften, de Republic of Gamers rugzak, de ASUS gaming muis en bij sommige modellen zelfs een exclusieve Steal Series Hoofdtelefoon. Samen met high-definition audio, de Intel ® Centrino ® 2 processor technologie en het Legitieme Windows® Vista Ultimate besturingssysteem, vormt de G-series de nieuwe norm voor mobile gamers, die de prestaties van speciale gaming platforms in een draagbaar pakket verpakken.

Met de ongekende prestaties van de G-series kan je iedereen, altijd en overal verslaan.

HOE HARD TREFT DE CRISIS DE GAME-INDUSTRIE?

De wereld zit economisch gezien diep in de shit. Banken vallen om, de auto-industrie raakt haar producten niet meer kwijt en niemand durft nog een woning te kopen. Maar hoe gaat het met de game-industrie? Heeft die ook een probleem en zo ja, wat zijn dan de gevolgen voor ons gamers?

EN WAT ZIJN DE GEVOLGEN VOOR DE GAMERS?





JJ

JJ BIEDT HOOP IN BARRE TIJDEN



"ENTERTAINMENT IS IETS WAAR JE NIET SNEL OP BEKNIBBELT, ZEKER NIET ALS HET KUT GAAT IN HET ECHTE LEVEN."

Aanvankelijk maakten wij ons niet zo druk om de crisis. De geschiedenis leert dat juist in moeilijke economische tijden entertainment een gewild product is. In de jaren dertig van de vorige eeuw, toen de wereld echt naar de klote was, draaide Hollywood beter dan ooit te voren. En een economisch analist riep laatst dat in slechte tijden twee producten altijd goed blijven verkopen: porno en games. Je moet immers toch ergens afleiding in vinden. Bewijs voor ons optimisme leek aanwezig in de eerste cijfers over de feestdagen van 2008, die beter uitpakten dan die van 2007. Terwijl dat jaar al het beste jaar ooit was voor de industrie!



TELEURSTELLEND

Toch kwamen halverwege januari de eerste negatieve berichten binnen. Het begon met EA dat aankondigde studio's te sluiten vanwege tegenvallende resultaten, gevolgd door Sony en Microsoft die meldden dat 2008 een teleurstellend jaar voor hen was geweest. En toen was de beer los (zie kader).
Hoe konden we zo op het verkeerde been zijn gezet? Of gaat het helemaal niet zo slecht en zijn sommige cijfers een eigen leven gaan leiden? We kunnen na een klein onderzoek niet anders concluderen dan dat het laatste het geval lijkt. Want hoewel we niet ontkennen dat er problemen zijn en een flink aantal grote games matig scoorden (o.a. Mirror's Edge, LittleBigPlanet, Resistance 2, Prince of Persia, Saints Row 2 – zie screens), sprak het merendeel van de winkeliers desondanks van een uitstekend 2008. Ook een developer als Ubisoft draaide een beter jaar dan 2007 (toen ze Assassin's Creed hadden!) terwijl Activision scoorde met Call of Duty & Guitar Hero en Blizzard nog steeds binnenloopt dankzij World of Warcraft. En dan is daar natuurlijk Nintendo, met hun hyper populaire Wii en DS.

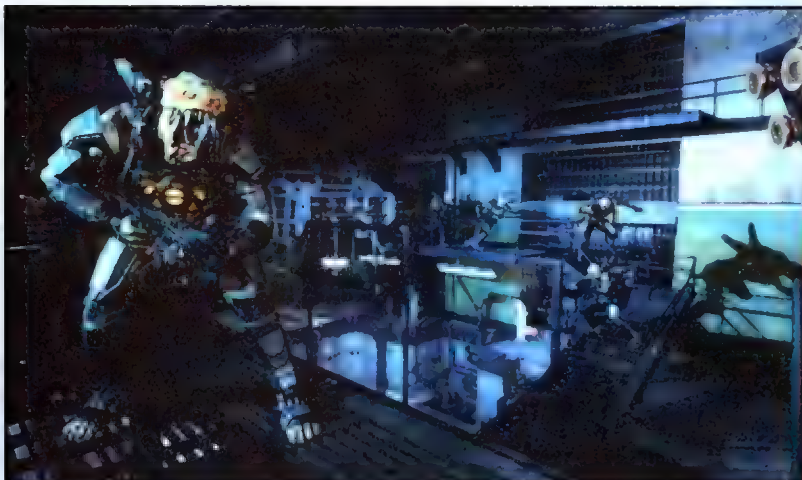
VERDOEZELD

Waarom dan toch dat negativisme en aandelenkoersen die naar beneden kelderen? Wij vermoeden twee oorzaken. Ten eerste is het zeer waarschijnlijk dat een groot deel van de goede resultaten die in 2008 zijn geboekt, te danken zijn aan één partij: Nintendo. Zo gaf Ubisoft aan dat 44% van hun omzet tijdens de feestdagen met Wii- en DS games was behaald en waren de Wii en de DS hét cadeau voor Sint en Kerst. Dat succes heeft het 'falen' van eerder genoemde games en hardware verdoezeld.
Daarnaast is het de economische wereld zelf die de boel de put in praat. Natuurlijk heeft Sony een probleem door de tegenvallende verkoop van de PS3 en natuurlijk baalt EA dat een aantal games niet deed wat ze hadden moeten doen, maar daar zijn ook aanwijsbare redenen voor.
Zo kiest de consument momenteel voor een 'goedkopere' console en waardeert men de meerwaarde van Blu-ray, Home en een grote harde schijf (nog) niet. En games als Mirror's Edge en Need for Speed: Undercover brachten niet de kwaliteit die men gewend was van EA. Dat kun je dus niet volledig afschuiven op de kredietcrisis. De gamer kocht immers wel massaal spellen als Gears of War 2 en Call of Duty: World at War.

GOEDKOPER

Voor ons gamers ziet de toekomst er dan ook helemaal niet zo slecht uit. Integendeel zelfs. Goederen worden in tijden van crises altijd goedkoper, en het lijkt heel wel mogelijk dat bijvoorbeeld Sony de prijs van de PS3 gaat verlagen als de verkopen ook in 2009 achterblijven. Winkels zullen stunten met de prijzen om de consument toch binnen te halen. En mogelijk zal grootschalige digitale distributie, oftewel het legaal downloaden van games, sneller dan verwacht zijn intrede doen aangezien publishers daar meer mee kunnen verdienen. Zolang publishers kwaliteit brengen, zullen gamers het kopen. Massaal. Want entertainment is iets waar je niet snel op beknibbelt, zeker niet als het kut gaat in het echte leven. Maar de gamer gaat wel kritischer kijken naar de producten, want zestig euro is toch zestig euro. Aan de industrie om daar een passend antwoord op te vinden. ✪





DE ELLENDE OP EEN RIJTJE

- Sony toont dramatische cijfers over 2008: 1,1 miljard verlies.
- Microsoft ontslaat 5000 man na tegenvallende winst.
- EA ontslaat mensen en sluit wellicht de deuren van studio's Blackbox, Tiburon en Pandemic.
- Eidos sluit haar studio voor mobiele games in Manchester.
- Microsoft sluit Flight Sim-studio.
- THQ en Square Enix draaien matig 2008.
- Midway verkocht voor $100.000 (plus schulden).
- Aandelen Activision, EA, Take 2, THQ, Eidos en Ubisoft sterk gedaald in januari.

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Maarten schrikt overal van. Als Wouter een boer laat, als Jeroen z'n bureaula dicht doet, zelfs als Ed alleen maar z'n naam roept, zit ie bij wijze van spreken al onder z'n bureau te bibberen. Toch mocht ie van ons het beangstigende F.E.A.R. 2 spelen. Als dat maar goed gaat...



Wisten jullie dat 'Zeg 'ns AAA' terugkomt op de buis?

Het eerste dat ik zie is een klein meisje. Ze draagt een rode jurk en staat me heel confronterend aan te kijken, midden op straat. De straat en omliggende gebouwen liggen overigens in puin. Het meisje ziet er eng uit. Nadat ik even knipper met m'n ogen is ze ineens verdwenen. Een moment later staat ze plotseling een stuk verder in de straat, om gelijk weer uit m'n gezichtsveld te verdwijnen.
Het is de bedoeling dat ik het grietje volg, ook al heb ik daar totaal geen zin in. Waarom zou ik zo'n klein ettertje volgen dat ik niet eens de hele tijd kan zien. Een meisje dat bovendien de intentie lijkt te hebben om me compleet open te rijten? Waarom zou ik dat doen?
Nou, ik zal wel moeten want haar volgen is de enige manier om verder te komen in de game. En zo begint F.E.A.R. 2: Project Origin zonder dat ik het eigenlijk wil.

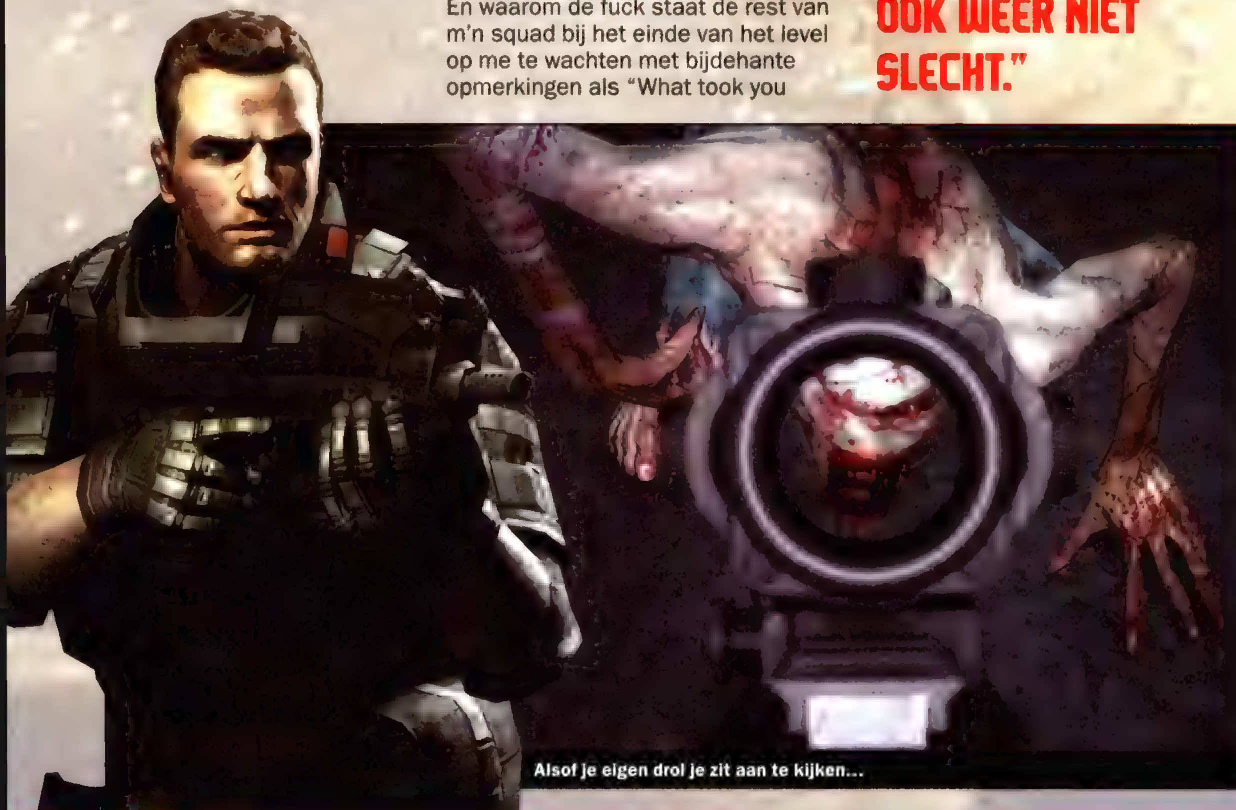
SAME OLD SHIT

Het volgende moment zit ik in een busje. Om me heen zitten van die beveiligingstypes met dikke koppen en brede kaken gehuld in nette pakken. Een donkere, een blonde, een Aziaat, je kent het wel. Er zit ook een vrouw tussen. Natuurlijk, één vrouw!
Op m'n kop heb ik blijkbaar een soort helm, want ik zie een halve interface in m'n gezichtsveld. Daar kan ik mee leven, maar waarom zit ik nu weer in een of ander derderangs futuristisch SWAT-team? Rot toch op met jullie high-tech snufjes en jullie felle neonlichtjes!
En kan iemand mij vertellen waarom ik die missies moet volgen die ik van een vrouwelijke radiostem te horen krijg? Waarom ben ik binnen mum van tijd aan het schieten op gasten die een andere kleur leren pakkies aan hebben? Waarom ben ik in no-time in m'n uppie op pad? En waarom de fuck staat de rest van m'n squad bij het einde van het level op me te wachten met bijdehante opmerkingen als "What took you so long?" Hoe komen zij daar dan? Waarom is dit altijd hetzelfde in dit soort games?

> "NIET VERRASSEND, NIET INDRUKWEKKEND, NIET BOEIEND... MAAR TOCH OOK WEER NIET SLECHT."

CLICHÉS

Inderdaad, het verhaal en het verloop ervan is om poep aan te smeren, en dat geldt ook voor de omgevingen. Het is zo kinderlijk eenvoudig om "enge" situaties te creëren zoals dat in de eerste paar levels is gedaan. Een ziekenhuisachtig gebouw, net iets te donker, knipperende tl-buizen, bloedsporen, resultaten van mislukte genetische experimenten, kapotte tegeltjes en totaal onverwachte, doch lineaire, scripted events waardoor je je een lepra-aanval schrikt. En dan moet je net mij hebben. Ik schrik al als m'n kat niest.
F.E.A.R. 2 staat bol van de clichés. Het is ongelofelijk hoe stampvol het zit met shit die je al kent uit tientallen soortgelijke games. Ventilatieschachtje in hier, via een computer een deurtje openen daar...
De afwisseling is ook ver te zoeken. Je blijft door gangen van half opgeblazen gebouwen slenteren,



Alsof je eigen drol je zit aan te kijken...





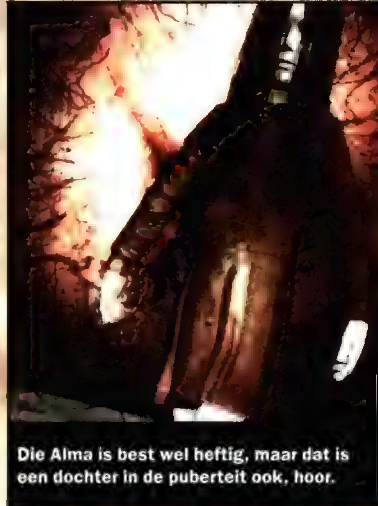
in afwachting van het moment dat een creep je in de haren vliegt of je de volgende groep vijandige SWAT-agentjes tegenkomt.

NAAKTE VROUW

Tussen dit gebanjer door zie je de hele tijd weer dat meisje in flitsen voorbij komen. Staat ze ineens aan het einde van een donkere gang te koekeloeren. Het is Alma, je kent haar misschien uit de eerste F.E.A.R.. Gedurende het spel wordt ze steeds ouder, tot ze tegen het einde een volwassen, naakte vrouw is die je helemaal gek maakt, maar niet omdat ze er geil uitziet ofzo, integendeel.
De eerste gameplay veranderende factor die ik voor m'n kiezen kreeg, was ongeveer halverwege het spel. Ik mocht in een Mech plaatsnemen en banjerde door gebouwen alsof ze van pudding gemaakt waren. Met kogels en raketten schoot ik alles aan gort. Dat was leuk. De volgende afwisseling kwam ik tegen in level tien, toen ik achter een turret mocht zitten.

HARDNEKKIGE RAKKERS

Misschien denk je inmiddels dat ik F.E.A.R. 2 een ontzettende bag-gergame vind, maar dat is toch niet zo; er zitten namelijk best wel coole dingen in Project Origin.
Zo heb je naast de vijandelijke militairen ook zogenaamde Spectres, en die zijn best heftig. Ze roepen de doden op en laten die in hun dienst jou lastig vallen. Hardnekkige vijanden die je zo een paar minuten bezig houden, met name vanwege het feit dat ze je verblinden met fel geel licht en teleporteren terwijl jij nog op gevoel om je heen aan het maaien bent.
Een ander vet ding is de slow-motion. Het is zo oud als de weg naar Rome, maar 't blijft verdraaid leuk. Kwetsbare lichaamsdelen van tegenstanders lichten op, zodat je precies weet waar jij een kogel door-heen moet jagen (alsof ik niet weet dat je met de kop altijd goed zit). Hoe dan ook, die slomo wordt onwijs cool weergegeven, de manier waarop een stuk lood door de lucht vliegt, is geil en doet denken aan de film Swordfish. Ook ontploffingen zien er bizar vet uit als ze vertraagd in beeld worden gebracht.
Op deze momenten zie je pas goed hoe grof F.E.A.R. 2 eigenlijk is. Je ziet in detail hoe je een kop van iemand z'n romp knalt. Nou ja, eraf... meer hoe je die kop totaal KAPOT schiet, flats uit elkaar met veel te veel rondspattend bloed.
Nou ja, een kniesoor die hier over valt; het is namelijk heel fijn om dit alles te zien, mee te maken en zelf te doen. Kan ik echt van genieten.

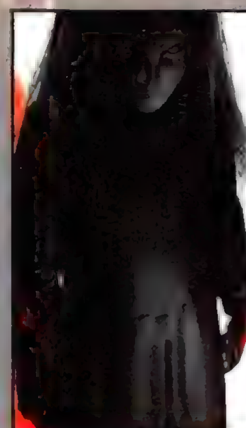

Die Alma is best wel heftig, maar dat is een dochter in de puberteit ook, hoor.

NIET UNIEK

En toch zou ik F.E.A.R. 2 niet snel nóg een keer spelen. Ik miste namelijk iets in dit avontuur. Laat ik het voor het gemak 'sfeer' noemen. Ja, ik miste een eigen sfeer in deze game.
Er is namelijk niets wat F.E.A.R. 2 uniek maakt, en daarom rende ik er doorheen alsof ik het al kende; niet verrassend, niet indrukwekkend, niet boeiend... maar toch ook weer niet slecht.
Monolith heeft verder nog behoorlijk wat tijd besteed aan de multiplayer, die je vast en zeker zult checken als je de singleplayer uit hebt, maar dat heb ik op het moment van schrijven helaas nog niet kunnen doen.







STICK AROUND

F.E.A.R. 2 heeft vette wapens. Natuurlijk zijn daar de gewone pistolen, shotguns, machinegeweren, snipers, rocket launchers, assault rifles en vlam-menwerpers, maar de coolste van allemaal is de Hammerhead, die blauwe pegels afschiet.
Als iemand voor een muur staat, dan kun je 'm letterlijk aan die muur vastpinnen. Leuk om te zien hoe hulpeloos zo'n soldaatje dan nog even door-schiet terwijl hij een dikke pin door z'n schedel heeft en daarmee aan de muur bevestigd zit.
Het is zelfs een trophy/achievement als je tien gasten op deze manier aan de muur plugt: Stick Around.

CONCLUSIE

[illegible]

MAARTEN

SCORE 73

In precies tien uur had ik de singleplayer uitgespeeld. Daarna kun je online.

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN
PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC
MONILITH / WARNER BROS.
1 - 16 SPELERS
OUT NOW
18+

WORLD OF GOO

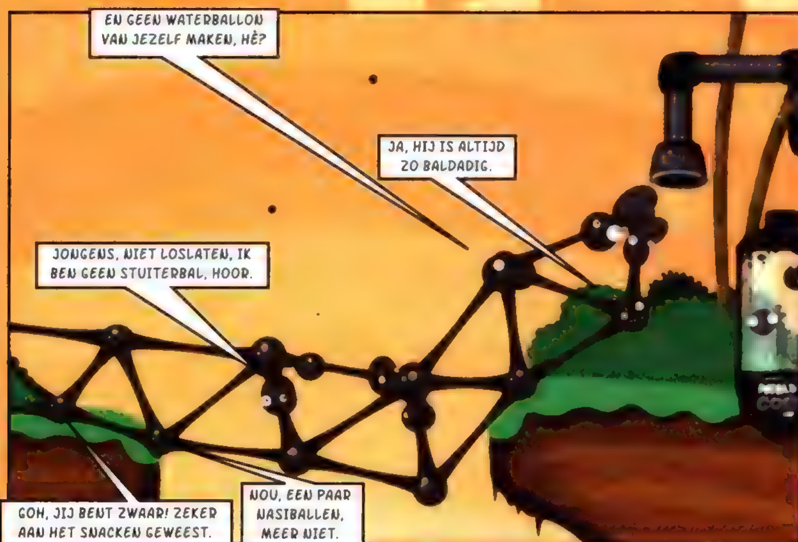
POWER UNLIMITED GOLD

We zijn een beetje laat met de review maar willen World of Goo toch niet overslaan, want weinig games worden zo algemeen door de vakpers bejubeld als dit plakkerige bouwspelletje voor de Wii en PC. Jurjen ging checken of al die lof verdiend is.

'Oh mijn god, ik bouw de Eiffeltoren!' riep ik uit, tijdens een level waarin ik een toren op een wipwap moest bouwen om mijn Goo-balletjes naar de slurpende buis aan de bovenkant te brengen.
Ik was helemaal niet van plan geweest om een Eiffeltoren-achtige constructie te maken, met twee van die brede poten onder een spits toelopende toren. Het spel had me hiertoe ook helemaal niet aangezet, en waarschijnlijk waren er veel betere oplossingen denkbaar. Maar toch, ik was spontaan iets gaan bouwen dat op de Eiffeltoren leek. Het is kenmerkend voor de manier waarop World of Goo je aan het denken en het bouwen zet.

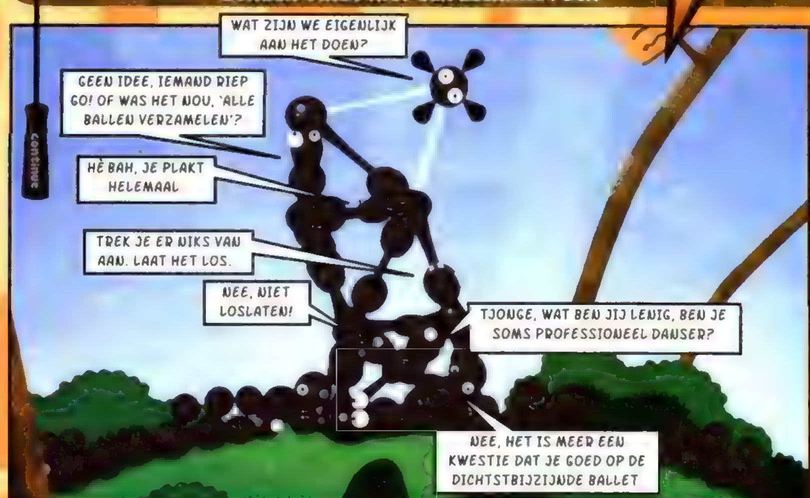
TADAA!

In World of Goo moet je torens, bruggen en andere, rubberachtige wiebelconstructies bouwen met plakkerige balletjes. De besturing werkt heel eenvoudig en intuïtief met de afstandsbediening: je wijst naar een balletje dat zich over de basisconstructie beweegt, drukt op de A-knop en sleept deze naar een positie dichtbij de basis, waarbij twee doorzichtige streepjes aangeven hoe het balletje eraan wordt bevestigd. Als hij naar wens is gepositioneerd, laat je de A-knop los en worden de doorzichtige streepjes zwart en hard. Tadaa, je eerste uitbouw is geslaagd! En nu snel verder met die andere balletjes.





JURJEN VINDT NIET ÉÉN ZWAKKE PLEK



Het doel is om telkens weer zoveel mogelijk balletjes naar de slurpende buis aan de andere kant van het level te helpen.

VERBAZEN EN IMPONEREN

De variatie in levels en manieren om je doel te bereiken is enorm.
Zo moest ik een paar levels na het wipwaplevel balletjes de ruimte in schieten om een doelwit aan de andere kant van een planeet te raken, waarbij de zwaartekracht van die planeet de baan van de bal bepaalde.
Weer een paar levels verderop moest ik een hoge toren van goo-balletjes als het ware laten 'wandelen' door wisselend eerst het ene uiteinde en dan het andere uiteinde omhoog te trekken met de ballonnen die ik eraan kon hangen.
En zo blijft World of Goo verbazen en imponeren met perfect uitgewerkte en intuïtief bestuurbare zwaartekrachtspelletjes vol briljante ideeën. Het is bijna niet te geloven dat dit alles door tweeënhalve onafhankelijke programmeur is bedacht en uitgewerkt.

BRILJANTE NERDS

Nintendo, Sega, Capcom, kijk hier eens naar en leer hier nou eens van! Het is helemaal niet nodig om een veelbelovend spelconcept ergens halverwege als een plumpudding in elkaar te laten zakken door de mechanieken en situaties uit de eerste levels tot in den treure te herhalen en daar nog nauwelijks iets verrassends aan toe te voegen. Bestudeer World of Goo, en je zult merken dat geen level saai is, geen toevoeging overbodig, en niets wordt herhaald als dit de aandachtszuigende spanningsboog niet ten goede komt.
Dit is een puur, onvervuild, klein meesterwerkje, gemaakt door een stel briljante nerds, vol typische nerdy humor, geniale levelontwerpen, gesteund door prachtige muziek en een waanzinnig goed werkend 2D-zwaartekrachtmodel. Gezien de prijs van vijftien euro bega je een misdaad tegen de wereld der videogames als je deze niet rap binnenhaalt.

"DIT IS EEN PUUR, ONVERVUILD MEESTERWERKJE."

2D BOY? NOOIT VAN GEHOORD

Ontwikkelaar 2D Boy bestaat uit twee voormalige EA-werknemers die World of Goo op eigen houtje hebben gemaakt, natuurlijk geholpen door wat programmeurs en testers. Het resultaat is fenomenaal en maakt erg nieuwsgierig naar wat Kyle Gabler en Ron Carmel nog meer gaan maken. Bezoek eens hun website 2dboy.com voor een demo van de game, alsmede een blog met geinige nieuwtjes over de succestocht van de wonderjochies en hun game.

CONCLUSIE

Wat een game, wat een verrassing, wat een pret kun je beleven met een zwik plakkerige ballen. World of Goo is origineel, grappig, spannend, uitdagend en fabuleus goed geconstrueerd. Behalve de horkerige Nederlandse vertaling van de schermteksten en het feit dat de game na uitspelen niet in een blote vrouw met twee flessen whisky en een gebakken haantje verandert, is er geen zwakke plek in dit spel te vinden.


JURJEN

SCORE 95

Uitspelen lukt in een uur of zes, maar om in elk level aan de strenge eisen voor een OCD te voldoen, kun je vervolgens nog heel wat lol aan het experimenteren met de puzzels beleven.

WORLD OF GOO
Wii / PC (DOWNLOADABLE VOOR 15 EURO)
2D BOY
1 SPELER
AL LANG UIT

3+





RACE PRO

JJ IS TELEURGESTELD

Race Pro is voor mensen die geilen op benzinelucht en verschroeid rubber en bij 'grind' denken aan de zijkant van een circuit in plaats van aan de kattenbak. JJ is er zo een.

Ik waarschuw iedereen nu alvast: de Jaap Jochems onder jullie kunnen deze pagina overslaan (Jaap heeft de game drie minuten geprobeerd en ging toen huilen). Misschien dat jullie in de Easy mode met alle hulpmiddelen aan meekomen, maar in standje 'professional' roepen jullie al snel om je moeder.
Maar... de hardcore racefans zullen ook niet ongeschonden door deze review heenkomen! Ik ga hun kindje namelijk klappen geven. Want als je roept dat je een echte realistische racer maakt (en dat ook in het verleden bewezen hebt) gebaseerd op bestaande raceklassen als de WTTC en de Formule 3000, dan ga ik ook diep onder de spreekwoordelijke motorkap kijken. En helaas is het daar een zooitje...

FREAKS

Laten we beginnen met de presentatie. De games van SimBin zoals GTR, GT Legends, GTR 2, RACE: The Official WTCC Game en GTR Evolution, waren PC simulaties. En op de PC werken dingen anders. Daar zitten de echte freaks die willen tunen, bereid zijn fouten weg te laten patchen of zelf mee te werken om het spel beter te maken. Inhoud gaat hier boven uiterlijk.
Op de console heerst echter een andere mentaliteit. Hier regeren de 'leunstoel-coureurs' die hun games vooral slick willen hebben. Het moet 'lekker' wegspelen. En op dit gebied laat SimBin vette steken vallen.
De game kent nul opsmuk, saaie menu's, geen lekkere intro's of muziek en fletse graphics. Niet dat de auto's of de tracks er niet goed uitzien, maar ze bevatten bijvoorbeeld veel minder polygonen dan de monsters van GRID. En SimBin heeft geen excuses want waar bij GRID twintig bakken in de baan staan, moet je het bij RP met slechts acht stuks doen. Bovendien is er bijna geen publiek langs de weg, zijn de special effects als rook en stof minimaal en is het schademodel om te huilen. En desondanks lagt RP nog meer dan GRID...

WAAROM?

En what up met al die slordige bugs? Leg mij eens uit hoe je de langzaamste rondetijden kunt rijden en toch (na twee ronden) met tien seconden voorsprong eerste kan worden?


Hij dacht zeker dat als ie een doorgetrokken streep op z'n auto zou zetten, niemand 'm in zou halen.

SIMBIN IS ANTI-DEVELOPER

Wisten jullie dat SimBin ooit begonnen is als mod-team voor F1 2002? En dat men toen uit frustratie omdat er geen echte realistische shit werd gemaakt, als echte developer is begonnen? En dat men heel lang geen compleet team op één plek had zitten, maar heel veel (goede) programmeurs (en FIA GT fans) in verschillende landen? Nee? Dan weet je het nu.



> "EEN PRACHTIG OPGEPOETSTE OCCASION, DIE ONDER DE MOTORKAP NOGAL WAT GEBREKEN BLIJKT TE HEBBEN."



Ik zou me niet veilig voelen in zo'n Audi. Ik zag namelijk op de reclame dat ze die auto's maken van kartonnen dozen.

En waarom kun je door de zijkant van een opponent heen scheuren als je zij aan zij rijdt? Waarom stuiteren auto's weg als je ze aanraakt en spinnen ze niet zoals het hoort? Waarom knallen de CPU's hun wagen zo in de jouwe als je gas terugneemt in de bocht? Waarom werkt de slipstream niet goed? Waarom start iedereen vaak als een slak, waardoor je meteen tien meter voorsprong hebt? Waarom vertraagt een grindbak nauwelijks? Waarom mag je niet afsteken in een bocht (terecht natuurlijk), maar kun je wel iedereen ongestraft van de baan afrossen? Als je bij de ene overtreding een drive through krijgt, dan moet dit bij de andere toch ook...

GEWAARSCHUWD

En dan het racen zelf. Je hebt drie levels, Easy, Semi-pro en Pro, waarbij je ook nog allerhande rijhulpen kunt instellen, maar in die eerste twee modes won ik alles met twee vingers in de neus, terwijl ik in de Pro mode geen bocht zonder problemen doorkwam. Dat is toch geen balans of leercurve?
Nee, ik kan helaas niet anders concluderen dan dat SimBin hier voor het eerst door het ijs zakt. Op de PC slaagden ze er keer op keer in, met behulp van hun giga-achterban aan tweakende racegeeks, heerlijke sims neer te zetten, maar op de console werken dingen dus anders. Dan heb je een vaste deadline en kun je minder met freelancers all over the place werken. En dat zie je terug in het eindproduct.
Een prachtig opgepoetste occasion, die helaas onder de motorkap nogal wat gebreken blijkt te hebben. Gelukkig heeft garagebedrijf 'JJ' ze gespot en dus ben je gewaarschuwd.

CONCLUSIE

Te veel slordigheden maakten dat ik niet echt kon genieten van een serie die ik hoog heb zitten. En dat is kut!

JJ

SCORE 69

[illegible]

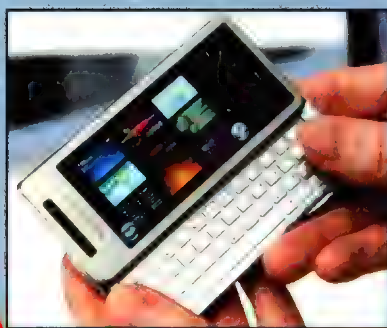
RACE PRO
XBOX 360
SIMBIN / ATARI
1 - 8 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW

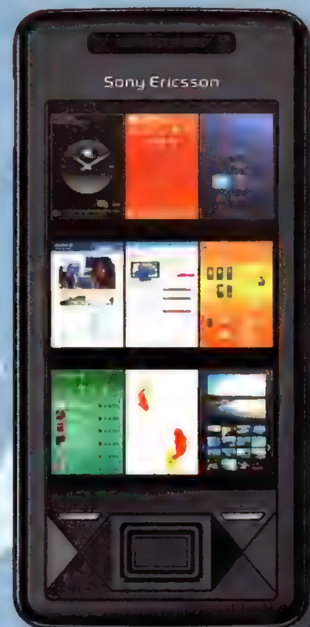
3+



SONY ERICSSON XPERIA

Ach, jullie weten het inmiddels wel; we zijn hier op de redactie nu eenmaal dol op telefoontjes waar we meer mee kunnen dan alleen maar bellen. Zo willen we er het liefst onze mailtjes mee kunnen checken, muziek op luisteren en natuurlijk internetten.
Nu zijn er talloze telefoons waar dat tegenwoordig mee kan, maar het gaat ons natuurlijk niet alleen om de mogelijkheden; zo'n toestelletje moet ook een beetje gebruiksvriendelijk in elkaar steken. Mede daarom valt de iPhone hier ook zo in de smaak.
Onlangs kregen we de Xperia van Sony Ericsson binnen. Een elegante smartphone, hoewel het beeldscherm wat aan de kleine kant is. Want waar de iPhone een lekker groot schermp heeft waarop het navigeren met je vette vingers heel simpel is, heeft de Xperia ietwat kleine pictogrammen die soms moeilijk te raken zijn.
Verder is hij wat zwaar en dik. Dit omdat de X1 (zoals de Xperia ook wel genoemd wordt) een slide toetsenbordje onder zich heeft zitten; iets dat het schrijven van emails en sms'jes overigens een stuk prettiger maakt.
Wat ook lekker navigeert, zijn de tabs op het beeldscherm. Met een simpele tik op het scherm zit je zo in het venster dat je wilt hebben.
De software van de X1 is vergeleken met de iPhone nog wat aan de trage kant. Daar tegenover staat dat de telefoon wel erg stabiel is en dat het geheugen uitbreidbaar is vanwege de mogelijkheid tot het gebruiken van memorysticks. Erg handig natuurlijk.
Overall gezien scoort de X1 een stuk beter dan de meeste andere smartphones, vooral omdat hij de voordelen van een normale telefoon en een smartphone combineert.
Dus ben je op zoek naar een alleskunner dan is de X1 een zeer goede keus.



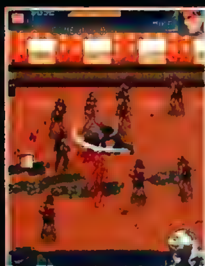


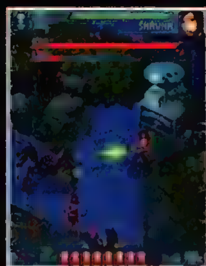
GAMES

ZOMBIE INFECTION

WWW.GAMELOFT.COM

Hier op de redactie waart al weken het Left 4 Dead virus rond, naast de Resident Evil 5 bacterie die momenteel eveneens in rap tempo om zich heen grijpt. Het is hier dus een constante orgie van bloedvergieten met zombies in de slachtofferrol. En mochten we even geen spelcomputer in de buurt hebben, dan leven we ons gewoon uit op onze mobieltjes waar we een spel op hebben draaien waarin we met net zo veel lol hoofden afknallen en zombies slashen als op de consoles.
Zombie Infection is namelijk echt dikke fun. De besturing is super simpel gehouden en je kunt de hele game gewoon lekker met je duimpje spelen.
De game zelf heeft wel iets van een survivalhorror: je moet zuinig zijn met je munitie en ook nog eens op je gezondheid letten. Het schieten zelf draait om timing, want alleen een goed geplaatst headshot zorgt ervoor dat de zombie in één keer het loodje legt.
Verder speel je de game met verschillende personages die allemaal een andere manier van spelen hebben, zoals bijvoorbeeld een schietgrage politieman en een wat snellere gast met een dikke katana en shurikens!
Inderdaad, Zombie Infection is echt een supervette game die ook je eigen bloed sneller laat stromen!



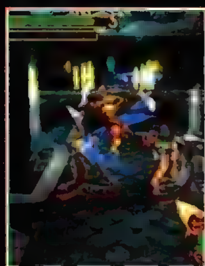


SCORE: 9

HERO OF SPARTA

APP STORE WWW.GAMELOFT.COM

We zullen het gelijk maar eerlijk zeggen: Hero of Sparta is een regelrechte rip-off van God of War. Maar maakt dat wat uit? Is Saints Row ook niet zo begonnen? Precies.
Je begrijpt dus dat het gewoon een hack 'n slash game is met de Griekse mythologie als thema. Ook speel je de game vanuit hetzelfde perspectief als God of War.
De besturing is gek genoeg beter te vergelijken met die van Real Football: linksonder de analoge knuppel en rechtsonder twee knoppen voor je moves. Blocken en meppen, meer kun je niet doen in het begin.
Naarmate je de grafisch verzorgde levels doorspeelt, verdien je punten waarmee je jezelf weer kunt upgraden en meer moves kunt leren.
De bossfights zijn echt bizar diep uitgewerkt en doen niet onder voor die in God of War met verschillende fasen en quicktime events.
Het enige verschil is natuurlijk dat het grafisch wat minder vet is en... dat Hero of Sparta slechts 4,99 kost! Daar ben je dan zo'n twee uur zoet mee. Niet gek toch? En dan krijg je er ook nog een van de vetste CGI filmpjes bij die je je kunt voorstellen.
Die gasten van Gameloft zijn goed bezig. Mobile gaming wordt nog wel eens wat, geloof ons maar.





SCORE: 8

MaffeMugShot



Hé is dat niet zo'n Mini Ninja? Maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij de uitgeknipte figuurtjes tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/object en druk af!



De winnaar van vorige maand is Yorick Admiraal Hij wint een vette goodie.

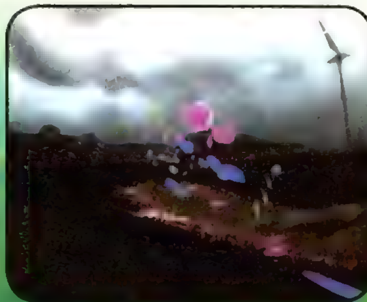
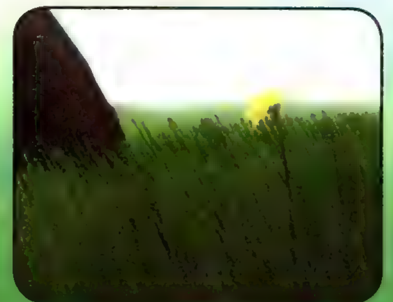
DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

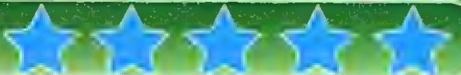
FLOWER

PLAYSTATION STORE

Stel je Flow voor maar dan met meer kleur en in 3D; dat is in een notendop de basis van Flower. Maar het is meer dan dat. Het idee is dat je met een bloemblaadje andere bloemblaadjes in de wind verzamelt om uiteindelijk een nieuw bloempje tot bloei te laten komen.
Als een soort van Pac Man waai je met je bloemblaadjes over andere bloemen om deze uit te laten komen en te ontdoen van blaadjes. Hoe meer van die kelkblaadjes je verzamelt hoe langer je sliert en hoe kleurrijker het geheel is.
Je kunt door de lucht zoeven of vlak over de grond waarbij de grassprieten met je mee bewegen. En wanneer je genoeg bloempjes hebt geopend, zal de grond kleur krijgen en zal de natuur haar rechtmatige plaats heroveren. Prachtig toch? Ja, in één woord prachtig!

€ NNB SPELERS 1 SCORE



POWERUP FOREVER

XBOX LIVE ARCADE

Na vijf minuten spelen wist ik het al: deze shit is die 800 punten dubbel en dwars waard. Jezus wat tof, ik was hooked.
Natuurlijk stelt het in principe allemaal niet zo heel veel voor, want PowerUp Forever is gewoon een Super Stardust HD/Geometry Wars kloon (twee toffe games, overigens).
Maar de grap van deze twinstick shooter is dat wanneer je een kleine bossbattle hebt gewonnen, je de krachten van je overwonnen tegenstander krijgt.
Het scherm zoomt uit om je meer overzicht te geven, de snelheid gaat omhoog en de kleuren en muziek passen zich aan. Werkelijk fantastisch. Enige minpuntje is dat de game voor ervaren gamers wat aan de makkelijke kant is.



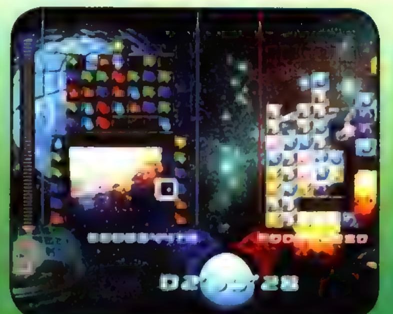

800 MS POINTS SPELERS 1 SCORE



METEOS WARS

XBOX LIVE ARCADE

Tja, wat moet ik hier nu van zeggen? Meteos was op de DS echt geweldig maar op een gegeven moment ben je klaar met het hele principe. Kijk ook naar een spelletje als Lumines; alleraardigst, maar nu moeten ze echt ophouden met dat herkauwen van die zooi.
Ik heb Meteos Wars zo ongeveer drie minuten gespeeld en toen had ik het wel weer gezien.
Het is leuk als je tegen andere spelers aan het puzzelen bent via Xbox Live maar ook dan is het allemaal zo voor de hand liggend, dat je de handdoek al snel in de ring gooit.
Nee, zeker diegenen die bekend zijn met het principe van games als Meteos kunnen hun MS-punten beter aan games als PowerUp Forever of Flower besteden.

800 MS POINTS SPELERS 1 - 2 SCORE

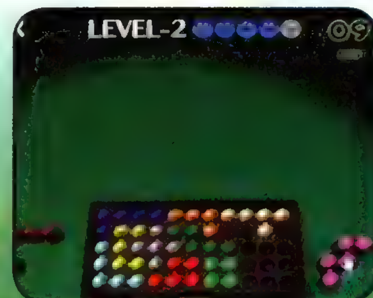


LONPOS

WiiWARE / Wii

In Lonpos moet je een aantal Tetris-achtige blokken die naast een doos liggen, oppakken en in die doos leggen. Dit wordt pas (een beetje) leuk als de blokken niet passen. Je houdt bijvoorbeeld een lang recht blok van vier segmenten over, terwijl er alleen nog maar ruimte is voor een gehoekt blok van twee keer twee segmenten. Hup, dan haal je de blokken weer uit de doos, en ga je eens kijken of je ze ook anders in kunt delen. Het is een beetje alsof je je vakantiekoffer inpakt.
Het is een eenvoudige opzet die toch best wel verslavend is. Probleem is dat je voor die verslaving moet betalen: nadat je de puzzels van het basispakket hebt voltooid, moet je telkens 500 Wii-punten (5 euro) inleveren om er nog eens 25 te kopen.
En dat vinden wij ronduit ongepast.





800 WII PUNTEN SPELERS 1 - 2 SCORE

NIKI - ROCK 'N' BALL

WiiWARE / Wii

Het briljante Peggle (gratis speelbaar op de PC) bestaat nog niet voor WiiWare, dus hadden we Niki - Rock 'n' Ball maar eens gedownload, want dat leek ons 'net zoiets als Peggle'.
Sterker, Niki zou in basis zelfs leuker kunnen zijn, omdat je het balletje nu zelf vaart geeft door de Wii-afstandsbediening te bewegen. Probleem is echter dat het balletje niet zo geloofwaardig op de besturing reageert, dat de levels nogal willekeurig in elkaar zijn gezet en dat het spel gebukt gaat onder teveel toeters en bellen. Terwijl een spel met een simpele opzet vaak juist leuk is door die simpele opzet.
Dus wat deden we toen? We verwijderden Rock 'n Ball uit het Wii-geheugen, hadden spijt van die overhaaste aanschaf, en gingen terug naar de PC om dit stukje te tikken en natuurlijk... om Peggle te spelen!





500 WII PUNTEN SPELERS 1 SCORE

SECRET OF MANA

VIRTUAL CONSOLE

Het is alweer vijftien jaar geleden dat we Secret of Mana op de SNES speelden en het speelse, kleurrijke sfeertje als erg verfrissend ervoeren. We waren ook niet vies van de directe gevechten, die in realtime werden beslecht. Om te voorkomen dat voor het kiezen van verschillende wapens toch steeds naar een menuscherm moest worden geschakeld, kon je met een druk op de knop een handige voorwerpenring rondom je personage laten verschijnen. Het schakelen tussen de drie geinige hoofdrolspelers ging al net zo gemakkelijk.
Of beter: gáát net zo gemakkelijk, want datzelfde Secret of Mana is nu ook gewoon als download op de Wii verkrijgbaar. Als je in 1993 te jong was om deze bonte mix van Zelda en Final Fantasy te verschalken, grijp dan nu je kans!



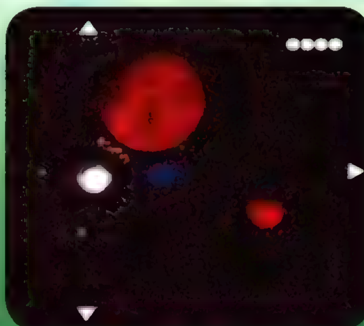


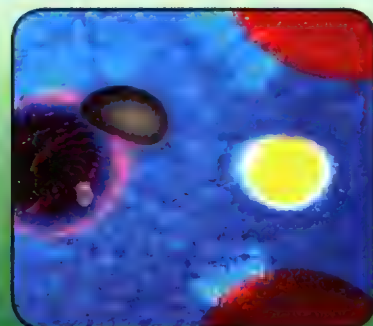
800 WII PUNTEN SPELERS 1 SCORE

ARTSTYLE: ORBIENT

WiiWARE / Wii

In dit hippe spel ben je een planeetje dat kan groeien door te botsen met een planeetje van hetzelfde formaat. Zo moet je steeds groter worden, tot je groot genoeg bent om het zonnetje in elk level te vangen.
De besturing is waarschijnlijk de simpelste ooit: als je op A drukt, activeer je de zwaartekracht van de hemellichamen in de buurt van je planeetje zodat hij ernaartoe wordt getrokken, en als je op B drukt, activeer je de antizwaartekracht van de hemellichamen zodat je planeetje wordt weggeduwd. Zo bestuur je indirect je planeetje in steeds andere zonnestelsels.
Het werkt uitstekend en brengt je spelenderwijs in een aangename trance. De verstilde soundtrack geeft alle ruimte aan de freaky spacegeluiden die je nog verder van de aarde tillen.
Voor die zes euro mag je jezelf dit gezonde alternatief voor een vette space cake eigenlijk niet ontzeggen!





600 WII PUNTEN SPELERS 1 SCORE

TO DO LIST

- EEN STEL BOEIEN REGELEN VOOR JJ, WANT DIE HEEFT BESLOTEN ZICH VANAF 1 MAART VAST TE KETENEN AAN DE VOORDEUR VAN HET CODEMASTERS KANTOOR. HIJ BLOKKEERT NET ZO LANG DE DEUR TOTDAT HIJ DE CODES VAN FUEL, DIE FORMULE 1-GAME EN DIRT 2 MAG SPELEN.
- ELKE DAG, EEN BEETJE BENAUWD, HET FINANCIËLE NIEUWS VOLGEN NU DE GAME-INDUSTRIE OOK IN DE GREEP VAN DE KREDIETCRISIS LIJKT TE KOMEN. WANT WE MOGEN PUBLISHERS WEL EENS VERVLOEKEN ALS ZE EEN OPGEWARMDE DROL UITBRENGEN, MAAR FAILLIET GAAN WENSEN WE NIEMAND TOE!
- EEN PAAR KOTSZAKJES KOPEN AANGEZIEN WE DE NIEUWE GAME VAN 50 CENT MOETEN GAAN TESTEN. NIKS VERKEERDS OVER HET SPEL ZELF, WANT DAT SCHIJNT BEST OKÉ TE GAAN WORDEN, MAAR DIE TWEE KWARTJES GAST... WE SPELEN NOG LIEVER EEN LARA CROFT-ACHTIGE GAME MET BONNIE ST. CLAIR IN DE HOOFDROL.
- EN ALS NIET AL DIE KOSTZAKJES VOL GAAN BIJ DIE GAME, DAN KUNNEN WE HET RESTANT GEBRUIKEN BIJ HET TESTEN VAN RESIDENT EVIL 5. WANT DIE LIJKT WEER OUDERWETS RANZIG TE GAAN WORDEN. DAT IS GEWOON KOTSEN VAN PLEZIER.
- EN ALS ER DAN NÓG EEN ZAKJE OVERBLIJFT DAN KUNNEN WE DIE WEL GEBRUIKEN TER COMPENSATIE VAN DE LOOPINGS IN HAWX. DE VLIEGGAME WAARVAN JJ OOIT DACHT DAT HET EEN NIEUW DEEL UIT DE TONY HAWK-SERIE WAS. INDERDAAD, DE PU HERBERGT DE CRÈME DE LA CRÈME VAN DE NEDERLANDSE GAMEJOURNALISTIEK.

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Bij de PU hebben we inmiddels allemaal FallOut 3 wel zo'n beetje uitgespeeld. En nu pas beseffen we wat voor helse klus die bug-testers moeten hebben gehad bij het controleren van deze game. Let wel, die hebben dus elk stukje land moeten afspeuren op foutjes. En die shit is immens!

★ Misschien dat we maar eens les moeten gaan geven aan mensen die last hebben van de kredietcrisis. Wij hebben daar namelijk zeer ruime ervaring mee. Elk jaar zitten we financieel tientallen keren in de shit als we geen geld, flessendoppen of Kudo's hebben om onze inventory aan te vullen.

★ En hé, als het nu echt kut gaat, dan hebben we altijd onze Wii-, PSN- en Microsoft gamerpoints nog, en we kunnen onze level 80 karakters natuurlijk aan een luie rijke Rus verkopen.

★ Na een nummertje met vooral matige shit uit de wereld die game-industrie heet, is dit weer een PU met flink wat Gold Awards. Het lijkt er dus op dat de publishers eindelijk eens beseffen dat er meer maanden in een jaar zitten dan alleen november en december. Halleluja.

★ Is natuurlijk een fantastische gast die Obama, en leuk dat ie een Wii naar het Witte Huis heeft meegenomen, maar hij moet nu niet overal vrede gaan stichten in de wereld. Waar moeten de developers dan straks nog de inspiratie voor dikke shooters vandaan halen...

★ Zo heb je maanden niks, en zo heb je drie strategische pareltjes in vier weken tijd. Kan iemand ons uitleggen waarom die allemaal in één en dezelfde maand uitkomen? Lijkt ons strategisch gezien niet bepaald een slimme zet.

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
DIRECTIE Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
ACCOUNT MANAGER Pim Versteijne
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Roto Smeets Utrecht

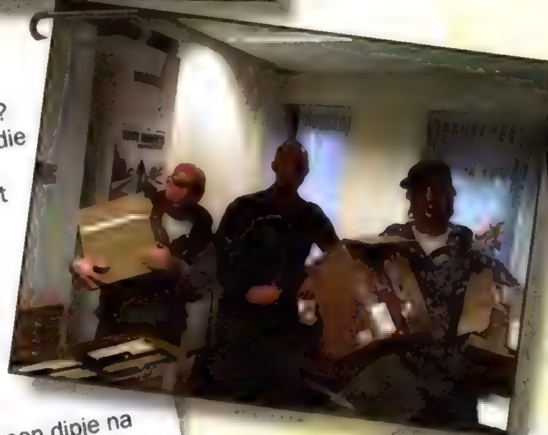
Abonnementen
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 41,40. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website of per mail. Ook vragen over het abonnement graag mailen aan abonnementen@hub.nl. Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB

HOI PRINT





ON THE MOVE... AGAIN

Zou de herrie uit ons testhok de directie toch te veel zijn geworden? Of was het 't totaal onaangepaste gedrag van Wouter en Maarten die zich in het pand gedroegen alsof ze voor het eerst van huis waren tijdens een weekje op Terschelling? Misschien was het Ed wel met z'n hartgrondige gevloek als de printer het weer eens niet deed. Of Niels die zich als enige in het hele kantoor niets aantrok van het rookverbod en gewoon z'n peukie opstak achter z'n bureau? Of deed die wietlucht die vorige week uit het testhok kwam ons uiteindelijk de das om?

Hoe 't ook zij; de PU redactie is het pand uitgestuurd, en dus was het spulletjes pakken, dozen sjouwen, en voor de zoveelste keer in twee jaar tijd ons testhok ontruimen. Niels had de supervisie (en daar kreeg hij dorst van) en ome Ed kreeg even een dipje na de veertiende doos, maar verder was het allemaal redelijk snel gepiept. Moeten we hier spreken van een dramatische gebeurtenis? Nee, absoluut niet. We vertrekken naar een pand ergens verderop in Haarlem waar we veel meer ruimte hebben, geen collega's die zich kunnen ergeren aan ons lawaai, én er is geen directeur of wie dan ook die ons op de vingers kan kijken. KEEEETTUUUUH!



CHICK VAN DE MAAND

LANGE BENEN, STRAKKE BUIK, STEVIGE NIET AL TE GROTE BORSTEN... HET HOORT ALLEMAAL BIJ DE FRAAIE ISABELLA UIT DEAD RISING: CHOP TILL YOU DROP. WE KRIJGEN HET ER GEWOON WARM VAN. MAAR OVER RISING GESPROKEN... WOUTER, GEDRAAG JE!



WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

12% Proberen niet op onze bek te gaan op slootjes en meertjes (we snappen nu ook waarom er geen schaatsgames bestaan).

10% Kijken wie strategisch de grootste penis heeft in Empire Total: War (vreemd dat Napoleon een heel klein piemeltje had, want strategisch gezien was hij bijna geniaal).

6% Proberen de woordencombinatie 'casual' en 'gamer' te vermijden.

8% Steeds maar weer geslacht worden door Steven in Street Fighter IV (Blizzard, wanneer brengen jullie weer een nieuwe WoW add-on uit, want die dagelijkse vernederingen trekken we niet langer).

13% Van mening zijn dat 27 februari, de dag dat Killzone 2 uitkomt, moet worden opgenomen in elk geschiedenisboek.

3% Niet bang genoeg worden van F.E.A.R. 2.

7% Opgelucht zijn dat we alle nieuwjaarsborrels hebben overleefd. Zes dagen per week tig glazen champagne drinken maakt dat die bubbeltjesdrank op een gegeven moment hetzelfde smaakt als Budels Bier.

10% Van alles en nog wat fantaseren bij de naam 'World of Goo'.

14% JJ aanhoren die zweert dat Race Pro géén slecht cijfer heeft gekregen omdat hij zelf niet goed genoeg is voor het spel.

11% Ons kapot ergeren aan mensen bij onze uitgever die het leuk vinden om 'gezondheid' te roepen als wij 'Tenchu' zeggen.

- WOUTER, GAAT HET ALWEER MET JE VINGERS? DAT BEN JE NATUURLIJK NIET GEWEND HÈ, ZOVEEL TIKKEN?
- MAARTEN, HOU EENS OP MET DAT GEROL OP JE IPHONE!
- IEMAND NOG ZIN IN GUITAR HERO METALLICA?
- OF WOLFENSTEIN?
- OF PROTOTYPE?
- JURJEN, WE VINDEN DAT JE EEN BEETJE TE ZWART-WIT BENT MOMENTEEL.
- MAARTEN, WAAROM ZO SIP? EEN LEKKER DAGJE OP EN NEER NAAR LONDEN? DAAR VOEL JE JE TOCH NIET TE GOED VOOR?
- PES 2009 VOOR DE Wii IS BINNENGEROLD. IDEAAL VOOR EEN EEN-TWEETJE TUSSEN JEROEN EN MAARTEN.
- NOU STEVEN, VAL JIJ EFFE MET JE NEUS IN DE BOTER. JIJ MAG ALS EERSTE HET DERDE DEEL VAN EEN SERIE SPELEN DIE ECHT ÍEDEREEN VAN ONS TOF VINDT.
- YES, VIN IS TERUG. IEMAND INTERESSE IN RIDDICK? JEROEN DAN MAAR? DIE HEEFT ONGEVEER DEZELFDE LICHAAMSBOUW...
- STEVEN, DOE HET LICHT MAAR WEER UIT. RESIDENT EVIL 5 IS BINNEN.

- ALLES ONDER VOORBEHOUD -

PU 184 LIGT 20 MAART IN DE WINKELS



DROL VAN DE MAAND

DEAD RISING: CHIP TILL YOU DROP

Toegegeven, zelfs de slechtste game van deze maand scoort nog een voldoende dus een héle dikke drol is Dead Rising niet. Maar als je een game vergelijkt met alcoholarm evenementen bier is er toch iets goed misgegaan tijdens het productieproces. Wederom een ontwikkelaar die er in is geslaagd een toffe game, op de Wii naar de klote te helpen.

ME DE GROETEN VAN DE AFDELING TRANSPLOFT!

"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

GTA IV THE LOST AND DAMNED

JORDI PETERS









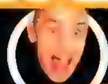












DAT JAN ENTHOUSIAST IS OVER HALO WARS HEB JE OP DE VORIGE PAGINA'S KUNNEN LEZEN, MAAR HOE DENKEN DE ANDERE PU-REDACTEUREN OVER DE GAME?

DE REDACTIE OVER HALO WARS

MAARTEN BLONK
Gamer met een stronthekel aan RTS games

"Halo Wars? Oh ja, die RTS... Ik moet je eerlijk zeggen dat ik een stronthekel aan dit spelgenre heb. De laatste RTS die ik speelde was Age of Empires II. Alles wat daarna kwam, vond ik er als consolegamer te ingewikkeld uitzien met al die units. Pfft. Voor het vette Halo universum maak ik echter graag een uitzondering. Gek genoeg bestuurt het, totaal tegen mijn verwachting in, super gemakkelijk zodat zelfs ik, de RTS-n00b, het begrijp. Hé, het hele spel is eigenlijk niet zo moeilijk."



SCULLY
Gillian (bijnaam Scully) is PU-stagiair en alleseter wat games betreft

"Je hebt geen diepgang nodig voor een toffe RTS (check Command & Conquer), maar zo light als Halo Wars gaat te ver. Het is Real Time, maar ik mis de Strategy."



JAN-JOHAN BELDEROK
Shooterliefhebber met het geduld van een ADHD patiënt

"Ik heb de laatste tijd gek genoeg meer geduld en strategisch inzicht gekregen en dus ben ik wel eens in voor een RTS light. Wel jammer dat de Master Chief er niet in zit, want die had ik graag voor zijn groene irritante giechel geschoten."



JEROEN RODING
Realtime Strategy n00b

"Dat Halo universum is erg tof en ik keek stiekem wel uit naar Halo Wars. Het is een typische RTS voor n00bs zoals ik. Niet moeilijk doen maar gewoon lekker tankrushen. Of het wat is voor de doorgewinterde RTS gamers? Nee dat denk ik dus niet, voor hen is het allemaal wat te simpel. Maar voor de Halo Fans is het smullen."



WOUTER BRUGGE
Veendammer van geboorte en Halo fan

"Ik vind het vet, alleen al om de heerlijke, kleurrijke Halo-stilo. Toch ben ik nog wel zo ouderwets dat ik RTS als een van de weinige ideale PC genres beschouw. Niet dat dit iets uitmaakt, want het is niet alsof ik Halo Wars op de PC kán spelen en ik zal verrot zijn, als ik ook maar iets in de Halo-saga ga missen!"



MASTER CHIEF OP DE RODE LOPER

Halo Wars wordt ten doop gehouden bij het Amsterdamse Madame Tussauds, maar voor Halo 2 en Halo 3 pakte Microsoft eveneens groot uit.
Bij Halo 2 kwam Master Chief (of was het toch een man in een pak?) langs in een hippe club waar de complete Nederlandse game-industrie onder het genot van een drankje en een hapje de game kon spelen.
Voor Halo 3 was het Amsterdamse Tuschinksi theater het decor voor de feestelijke launch (zie screens). Het evenement werd massaal opgepikt door de media (NOS Journaal, RTL Boulevard, Shownieuws), niet in de laatste plaats omdat rapper/acteur LL Cool J die avond acte de presence gaf om Halo 3 via Xbox Live te spelen tegen andere sterren zoals Carmen Electra en Pharrel Williams. Die laatste twee bevonden zich op dat moment in andere wereldsteden.





MET MASTER CHIEF OP DE FOTO

Speciaal ter gelegenheid van de lancering van Halo Wars komt het beeld van Master Chief, dat normaliter in Madame Tussauds in Las Vegas staat, naar Amsterdam!
Het beeld staat van 24 februari tot en met 15 april in Madame Tussauds op de Dam. Op vertoon van je Halo Wars game krijg je vijftig procent korting op het tweede kaartje. Dus als je met Master Chief himself op de foto wil, is dit je kans! Kun je ook meteen het kersverse beeld van Barack Obama bewonderen.
Uiteraard geeft PU een stapel entreekaartjes èn 2x de game weg. En die kun je winnen als je antwoord geeft op de volgende vraag:

HOE HEET DE DIGITALE METGEZEL VAN MASTER CHIEF?

Stuur het antwoord naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
Subject: Madame Tussauds



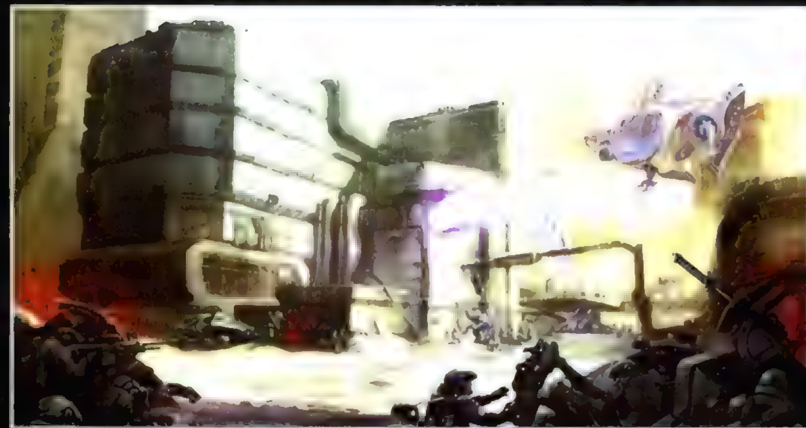


DE TOEKOMST VAN HALO

Met meer dan vijfentwintig miljoen verkochte games is het logisch dat Microsoft nog lang niet is uitgekeken op de Halo franchise. Er staan dan ook nog flink wat interessante projecten op stapel. PU inventariseert, voorspelt en onthult.

HALO 3: ODST

Wat is het? Halo 3: ODST staat voor Orbital Drop Shock Trooper. Het is opnieuw een first-persoon shooter maar zonder Master Chief. Het verhaal moet het gat tussen Halo 2 en Halo 3 overbruggen en speelt zich af tijdens de beruchte "First Battle of Earth at Mombasa".
Wat speel je? Je kruipt in de huid van een beginnende ODST Marine. Aangeduid als The Rookie dien je in New Mombasa op zoek te gaan naar drop pods van je teammaten. De gameplay zal een mix worden tussen open shooteractie waarbij jezelf bepaalt hoe je van A naar B gaat, afgewisseld met meer lineaire flashback missies.
Wie maakt de game? Bungie, al heeft de door de wol geverfde Halo ontwikkelaar wel met klem aangegeven dat dit haar laatste Halo georiënteerde game is. Niet zo vreemd; het bedrijf is al meer dan tien jaar bezig met Halo



en dan wil je op een gegeven moment wel wat anders. ODST is in productie sinds januari 2008.
Release? We hopen vurig najaar 2009 maar begin 2010 lijkt realistischer. De game ligt tzt in ieder geval voor een budgetprijs in de winkels.

HALO CHRONICLES

Wat is het? De beruchte hybride tussen film en game, georiënteerd op het Halo universum, ook wel omschreven als een episodische interactieve manier van Halo story telling. Halo Chronicles moet in drie episoden verschijnen.
Wat speel je? De laatste berichten stellen dat Halo Chronicles een inkijkje geeft in het verleden van Master Chief. Voor de rest zijn er termen als 'interactieve game', 'meest filmische game ooit' en 'film met interactieve gameonderdelen'. Inhoudelijk weten we nog niks, nada.
Wie maakt de game? Microsoft in samenwerking met de befaamde regisseur Peter Jackson (LotR, King Kong). Hoe groot de rol van Jackson (zie screen) in het project is, is onduidelijk.
Release? Joost mag het weten. Aan de ene kant kan Microsoft aankomende E3 hieromtrent een grote onthulling doen, aan de andere kant kan deze vage gamefilm/filmgame nog lichtjaren van ons verwijderd zijn.



HALO WARS 2/HALO WARS: ADD-ONS

Wat is het? Ons voorgevoel zegt dat er zeker nog add-ons en/of sequels komen op Halo Wars.
Waarom? Omdat een van de Achievements in Halo Wars "Ready for the Sequel" heet. Deze unlock je als je de game op 100% uitspeelt.
Wat speel je? Dat weten we dus nog niet maar het zou zomaar een game kunnen zijn die zich afspeelt tussen Halo 2 en Halo 3 in. Of een ander speelbaar ras ingebed in het huidige Halo Wars.
Wie maakt de game? Volgens insiders had Ensemble al downloadable content klaar staan. Maar als er een echte sequel komt, wordt die in ieder geval niet door Ensemble Studios gemaakt want die studio is door Microsoft in al haar wijsheid (uche) opgeheven. Veel ES-personeel zit echter nu bij Microsoft Gamestudios.
Release? We denken dat de eerste DLC voor Halo Wars binnen een half jaar het licht ziet.

> **"HALO 4 MOET DE GROTE LAUNCHGAME VOOR DE OPVOLGER VAN DE XBOX 360 WORDEN."**



HALO 4

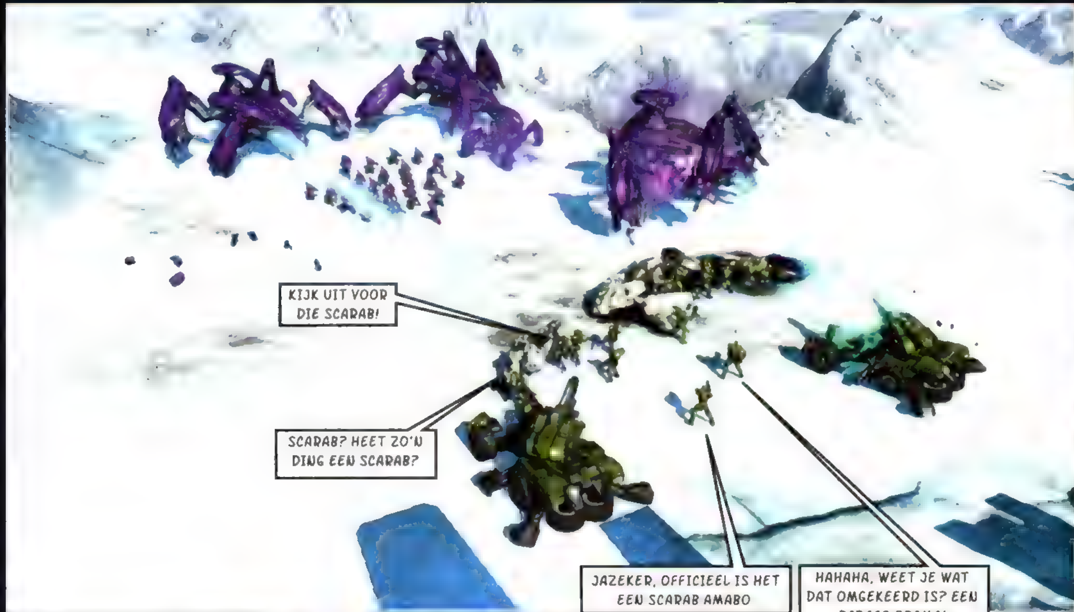
Wat is het? De opvolger van Halo 3 en de nieuwe start van de Halo franchise.
Wat speel je? Wie het weet mag het zeggen, maar de kans is groot dat Master Chief opnieuw naar voren wordt geschoven. Of misschien doet ie eindelijk zijn helm een keer af. De gameplay zal ongetwijfeld shooter georiënteerd zijn, maar we hopen op invloeden van andere genres zoals RPG. Ook een meer open spelwereld zou fraai zijn.
Wie maakt de game? Gearbox Software, al is dat niet officieel bevestigd. Verschillende blogs en geruchten hebben echter al melding gemaakt dat Gearbox bezig is met een nieuw deel in een franchise voor Microsoft met een hele grote naam. Bovendien is de head tech van Gearbox nu in dienst van Microsoft.

Randy Pitchford, President Gearbox Software.

Release? Dit moet de grote launchgame voor de opvolger van de Xbox 360 worden. Gearbox heeft dus nog even, en dat is maar goed ook want ze willen nog wel eens een deadline missen...



zo goed werkt, is vanwege het enorme aantal toffe eenheden waarmee je mag stoeien, zowel aan de kant van de Covenant als aan de kant van de UNSC. Neem daarbij de speciale hero units en unieke vaardigheden en je hebt een arsenaal oorlogstuig om je vingers bij af te likken.
Of het nu de "frontale ram" move van de Warthog is, de Grizzly upgrade van de Scorpion tank of de enorme groene laserstaal van de Covenant Scarab... het is steeds weer genieten geblazen. Dit speel je met een enorme grijns op je smoelwerk.



FILMPJES

Waar de Command & Conquer games de beruchte 'corny' tussenfilmpjes kennen met echte acteurs die het verhaal voortstuwen, kan Halo Wars bogen op gelikte tussenfilmpjes van uitmuntende kwaliteit.
De tussenfilmpjes in Halo Wars zijn met veel smaak, drama en Amerikaanse oorlogsretoriek in elkaar gezet en weten je behoorlijk mee te slepen. Aanvankelijk was ik bang dat door het gemis van icoon Master Chief, Halo Wars net die extra touch zou missen maar niets is minder waar.
Oude rot UNSC Captain James Cutter, de sexy Serina, de aantrekkelijke Professor Anders, ja zelfs de clichématige spierbal Sergeant John Forge... ze wisten gedurende de singleplayer campagne stuk voor stuk een speciaal plekje in mijn hart te veroveren.
Het knappe is dat deze personages echt gaan leven. Waar de Master Chief door zijn helm altijd iets afstandelijks houdt, voel je je op een gegeven moment verbonden met de UNSC cast die tegen beter weten in vecht voor wat ze waard zijn.
Het is geen Oscar of Pullitzer prijs materiaal, maar het verhaal en de actiedramatiek van Halo Wars zijn zeker de moeite waard. Neem daarbij de uit duizenden herkenbare Halo muziek - sommige composities zijn echt hartverscheurend mooi - en je hebt een game die bol staat van de sfeer.

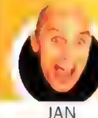
EEN MIJLPAAL

Wat Halo: Combat Evolved voor shooters op de console deed, doet Halo Wars voor het RTS genre op de spelcomputer: een aansprekend universum boordevol overweldigende actie toegankelijk gemaakt voor een groot publiek. En dat is echt een prestatie van formaat. Wat andere ontwikkelaars (nog) niet gelukt is, flikt Ensemble Studios hier met ogenschijnlijk gemak. Het feit dat EA sinds Battle for Middle-Earth II voortdurend haar console besturing aanpast, geeft aan dat men er daar ook nog steeds niet uit is. En hoe knap de voice besturing zijn werk ook doet in EndWar; Ubisoft's console strategiegame was meer een actiespel en miste een aansprekende verhaallijn.
Halo Wars weet echter het beste besturingsmodel tot nu toe te introduceren voor een RTS van dit type. Met 'dit type' bedoel ik een old school RTS in een modern jasje. Meer Command & Conquer dan Total War dus.
En ja, natuurlijk zijn er voor strategen die meer diepgang zoeken betere games voorhanden... alleen moet je dan wel op de PC aan de slag.



CONCLUSIE

Halo Wars is uiteindelijk een game geworden die zowel voor Halo fans als RTS spelers van de oude stempel verdomd leuk is om te spelen. Halo Wars bezorgt je een bommentapijt aan ouderwetse, explosieve actie met een opzwepende verhaallijn. Een waardige aanvulling op een epische franchise!


JAN

SCORE 85

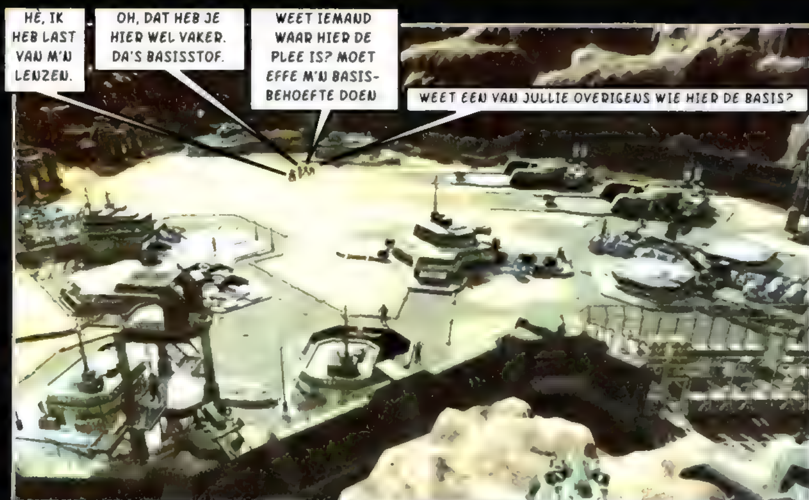
In de singleplayer ga je, als je een beetje een vent bent, missies meerdere keren opnieuw spelen voor een hogere score. Skirmish en multiplayer via Xbox Live geven Halo Wars een nog veel langer leven.

HALO WARS
XBOX 360
ENSEMBLE STUDIOS / MICROSOFT
1 - 6 SPELERS
VERWACHT: 27 FEBRUARI 2009
12+



REPLAY

De gameplay van Halo Wars is in basis simpel maar doeltreffend. Van de standaardmissies 'bouw een basis, rekruteer een leger en knal de vijand naar de filistijnen' tot escort- en overlevingsmissies. Vooral die laatste deden me soms denken aan de hoogtijdagen van StarCraft (1)! Het is dan echt overeind blijven terwijl er golven en golven en golven en golven vijanden op je afkomen.
Bovendien loont het om missies opnieuw te spelen. Zo zijn er secundaire doelen, kun je Skulls vinden en activeren voor speciale grafische effecten en tijdelijke powerups, en krijg je scores/ratings voor iedere missie, net als bij Halo. De echte Halo fans willen natuurlijk de perfecte score halen.
Bovendien zijn er in totaal vijftig achievements te halen, goed voor duizend Gamerscore punten. Woehoee!





De besturing van Xbox 360 RTS games als Battle for Middle-Earth II en Command & Conquer lijken op omslachtige controleschema's in vergelijking met de intuïtieve besturing van Halo Wars.
Met de groene knop selecteer je units en door diezelfde knop ingedrukt te houden, verschijnt er een, als een olievlek uitvloeiende, cirkel in beeld waardoor ook omliggende units gekozen kunnen worden.
Met de RB en de LB selecteer je alle units die je op dat moment in je scherm ziet en met de rechtertrigger kies je vervolgens of je bijvoorbeeld alleen met de Warthogs wilt knokken.

GENIETEN

Het enige dat ik miste was het aanmaken van uitgebalanceerde groepjes maar in alle eerlijkheid: echt nodig heb je ze niet. De actie gaat razendsnel en de units reageren doeltreffend en accuraat.
Met de D-Pad kun je switchen tussen verschillende basissen en selecteer je met één druk op de knop een special power (een orbital laser strike bijvoorbeeld).
Andere shortcuts zorgen ervoor dat de camera meteen weer centraal gefocust is, of tonen het bouwmenu.
Aangezien alle handelingen via aparte, licht transparante cirkelmenu's in beeld komen, heb je tijdens de actie zelf nooit afleidende (of lelijke) menu's of overmatige info in je scherm. Zo kun je in optima forma genieten van alle brute actie.

MINIBASISSEN

Resourcemanagement is een belangrijke pijler van veel old school RTS games, maar in Halo Wars heeft het een ondergeschikte rol gekregen ten opzichte van de actie.



Voor een geoliede oorlogsmachine dien je echter wel genoeg inkomsten te hebben en dat doe je door bij je basis(sen) supply pads te installeren. Eenmaal geïnstalleerd, blijven de inkomsten binnenstromen, ongeacht wat je doet. Het is aan te raden om meerdere supply pads per basis in werking te stellen en die vervolgens als een gek te upgraden naar een hoger tech level. Dat upgraden kan trouwens met alle gebouwen, en hoe hoger de tech, hoe specialer en krachtiger het wapenarsenaal is dat je klaarstoomt. Zo hebben alle eenheden secundaire wapens maar kunnen ze ook speciale vaardigheden geresearched krijgen. Zo kun je infanterie laten knallen met shotguns om ze later te ontwikkelen tot ODST. Flamethrow Marines (De



Hellbringers) krijgen na verloop van tijd Flash Bang granaten en later zelfs napalm munitie. Een dergelijke evolutie geldt voor iedere unit.
Aangezien je vaak op meerdere plaatsen in de map knokt, en/of oprukt langs kleine en grote basissen, zul je meerdere basissen neerplanten op de kaart. Het is heel makkelijk om snel tussen basissen te switchen, zodat je altijd overzicht hebt van meerdere brandhaarden tegelijk.
Een beetje geoefende RTS speler zal al snel de techtree uit zijn hoofd kennen en vliegensvlug upgrades toepassen. Vergeet onderweg ook niet om kistjes op te pakken voor extra inkomsten en goodies.

HERKENBARE UNITS

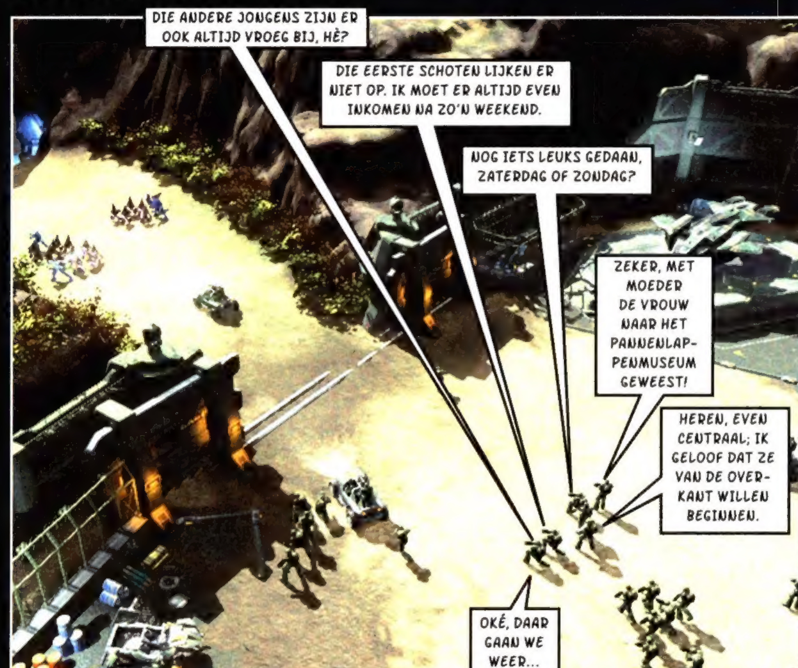
Als je fan bent van een bepaalde franchise dan is het extra spannend om te zien hoe een ontwikkelaar er zijn eigen ding van maakt. Daarom vond ik Command & Conquer: Regenade stiekem toch wel erg leuk. Het spel faalde op een aantal punten, maar de wereld van C&C up, close and personal meemaken was waanzinnig.
In Halo Wars is het andersom. Hier ervaar je Halo battles vanuit de lucht en hang je boven de herkenbare actie. Overigens nooit te ver uitgezoomd want de zoomopties zijn zeer beperkt (je blijft altijd midden in de gevechten, zodat het voelt alsof je naar een Madurodam versie van Halo kijkt).
De reden dat deze mini-versie toch

SKIRMISH & MULTIPLAYER

Natuurlijk kent Halo Wars skirmish en multiplayer modes, en die zijn bloody fun. Vooral met zes man, ieder voor zich, of drie tegen drie, is het echt ouderwets genieten. De Covenant legermacht laat zich ook net even wat anders spelen maar heeft behoorlijke brute eenheden klaar staan.
Het aantal maps dat standaard bij de game komt, houdt je wel even zoet en Microsoft belooft dat er al heel snel nieuwe maps te downloaden zijn.

HALO WARS

De langverwachte Xbox 360 only RTS Halo Wars ziet eindelijk het licht. Een van Jan's favoriete genres komt tot leven in het Halo universum! "Soms komen dromen uit", hakkelde de geëmotioneerde Amsterdammer met schorre stem.



Maandagochtend 9.00 uur precies. Het hek gaat open, de werkdag voor de soldaten begint.

Ik weet nog goed dat ik Halo: Combat Evolved besprak voor de PU. Het was een ijkpunt in mijn carrière. Tot die tijd was ik een echte PC-fanboy. Ik speelde wel op de PlayStation 2 en de Nintendo spelcomputers maar altijd beperkt en voornamelijk beroepsmatig. Uitgezonderd enkele klassieke meesterwerken kwam ik nooit games tegen die in de buurt kwamen van het bedieningsgemak, de snelheid, de grafische pracht en de complexiteit van PC games.

Maar toen verscheen Halo, een first-persoon shooter die mij direct wist te grijpen. Een game die een grafische pracht en praal in beeld bracht zoals ik die nog nooit op een console ervaren had. Maar vooral; met een vloeiende besturing die snelle shooteractie ook mogelijk maakte met een controller. De eerste volwaardige console shooter die naast een PC game van hetzelfde genre mocht staan, was geboren. Ik viel als een blok voor de game.





YES SIR!

Ik weet nog goed dat ik voor het eerst Dune 2 speelde. Een bedrijfje genaamd Westwood Studios uit Las Vegas had de franchise op zich genomen en er een modern oorlogsspel van gemaakt. Het had niks meer te maken met het adventure met dezelfde naam dat ik ooit speelde.

Nee, nu moest ik legerbasissen bouwen, Spice oogsten, tankjes klaarstomen en vijandelijke basissen in de as leggen. Soldaatjes zeiden: "Yes, sir!" en hoe meer Spice ik verzamelde, hoe groter mijn oprukkende legers werden. Onderweg uitkijken voor de venijnige Sandworms en dan weer snel in de aanval.

De eerste volwaardige realtime strategy game was geboren. Ik viel als een blok voor de game.

OLD SCHOOL?

Nu, vele jaren later, komen een door mij zo geliefd genre en een door mij zo geliefde franchise samen in Halo Wars. Vanaf de eerste beelden op X06 heb ik vertrouwen gehad in dit project, al was het alleen maar omdat Ensemble Studios aan het roer stond. De ontwikkelaar achter de millionseller Age of Empires is een van de pioniers in het RTS genre. Als één studio in staat moest zijn om het Halo universum toegankelijk te maken als strategiespel dan was het Ensemble wel.

Het is dan ook te simpel om te stellen dat Halo Wars enkel een herkenbare, old school RTS is in een Halo jasje. Halo Wars had namelijk twee potentiële problemen die als een zwaard van Damocles boven de game hingen.

A: Aangezien het spel zich vóór Halo: Combat Evolved afspeelt, schittert Master Chief door afwezigheid. Vinden de Halo fans dat wel oké? En daarbij: de Halo fans zullen ieder detail in een voertuig en iedere unit onder de loep nemen, om te kijken of het Halo waardig is.

B: De gameplay zou te simpel worden voor RTS spelers. Als Microsoft naast Halo fans ook (ex-)PC gamers over wilde halen om Halo Wars te spelen, dan moest men toch meer bieden dan alleen units klaarstomen en vijanden in de pan hakken.

Er stond dus nogal wat druk op de ketel voor Ensemble Studios. En dan heb ik het nog niet eens gehad over de besturing... iets dat in RTS games op consoles nog steeds een heikel punt is.

Nu ik de game een dikke week gespeeld heb, kan ik met gerust hart stellen dat men alle zojuist besproken obstakels met glans genomen heeft. En dat is knap maar nog veel beter: het levert explosieve, strategische actie op.

BESTE CONSOLE RTS BESTURING OOIT?

Misschien wel de million dollar question: hoe bestuurt Halo Wars? In mijn preview in de vorige PU heb je al kunnen lezen dat dit heel simpel gaat en ook met een uitgebreider arsenaal onder je knoppen, werkt Halo Wars' controle als de beste.

GEEN PC VERSIE ?

De makers van Halo Wars hebben van begin af aan gezworen dat de game niet naar de PC komt. Logisch, want Microsoft wil het voortouw nemen in RTS games op haar console, en als er één franchise de uitstraling heeft om niet-RTS spelers over te halen zo'n game te gaan checken... is het natuurlijk een game met Halo in de titel.

Toch zou ik er mijn hand niet voor in het vuur durven steken. Gears of War (1) kwam een jaar na dato uiteindelijk ook naar de PC en ik weet zeker dat er honderdduizenden, misschien wel miljoenen PC gamers deze game maar wat graag zouden willen spelen met muis en toetsenbord. En zolang geld nog steeds niet stinkt, zeg ik: "zeg nooit, nooit".

"EEN WAARDIGE AANVULLING OP EEN EPISCHE FRANCHISE!"

SPECIAL

HALO WARS SPECIAL



JAN HAALT DE ONDERSTE STEEN BOVEN

De release van een nieuwe game in het Halo universum is inmiddels een speciale gebeurtenis geworden, en dat geldt natuurlijk ook voor Halo Wars dat 27 februari verschijnt. Maar Halo Wars had nooit bestaan zonder de shooter Halo: Combat Evolved die op 15 november 2001 het levenslicht zag.
In deze uitgebreide Halo Wars special gaan we in op het fenomeen Halo, bespreken we natuurlijk de langverwachte RTS Halo Wars, praten we met kenners en fans, en krijg je een voorproefje van Halo games die nog op stapel staan.

HALO-DE GEBOORTE VAN EEN "KILLER APP"

Zeg je Xbox, dan zeg je Halo. Geen enkele andere game is immers zo verbonden met Microsoft's spelcomputermerk. Wellicht dat Gears of War zich de laatste jaren heeft opgeworpen als alternatieve fakkeldrager, maar Epic's franchise staat qua verkoopaantallen nog altijd in de schaduw van Bungie's shooterreeks. En dan te bedenken dat Halo: Combat Evolved ooit bedoeld was als game voor de Mac!

"HALO WAS DE EERSTE, ECHTE FIRST-PERSON SHOOTER DIE WERKTE OP DE SPELCOMPUTER."

Waarom heeft Halo (1) zo'n enorme impact gehad op de game-industrie? Simpel: Halo was de eerste, echte first-person shooter die werkte op de spelcomputer. Zelfs het bejubelde GoldenEye van Rare voor de Nintendo 64 vroeg toentertijd meer gewenning en aanpassingen om te besturen op console.
Voor Halo gold dat niet. Door het gebruik van de twee pookjes op de controller was held Master Chief heerlijk controleerbaar. Deze manier van besturing werd dan ook rap overgenomen door andere ontwikkelaars die schietspellen voor de console maakten... en al snel ontstond de term Halo-besturing.
Afgezien van de besturing was Halo ook als game een groots spektakel. Consoles kenden niet eerder een spel waarin de actie zo filmisch en opzwepend in beeld werd gebracht. Microsoft's eerst stappen in de wereld van de console leidden meteen tot een musthave titel. Voor veel mensen was Halo zelfs dé reden om een Xbox aan te schaffen.



GROTER DAN HARRY POTTER

De opvolger, Halo 2, zorgde voor een heuse hype. Mensen stonden bij launch in de rij voor de winkels en de verwachtingen waren enorm hooggespannen. Aanvankelijk was iedereen ook laaiend enthousiast, maar in de maanden erna kwam er toch wel wat kritiek, en dan vooral op de singleplayer, die nogal abrupt eindigde.
Qua verkopen brak Halo 2 evengoed alle records. In de eerste 24 uur bracht de game 125 miljoen dollar binnen en daarmee versloeg een computergame de openingsweekenden van blockbusterfilms als Spider-Man, Harry



Potter, The Matrix en The Lord of the Rings.
Toch was het niet de singleplayer, maar de multiplayer die voor ongekend succes zorgde. Online bleek de grote kracht van Halo 2. Het is tot op de dag van vandaag een enorme hit op Xbox Live en meer dan twee miljoen mensen hebben inmiddels wel eens Halo 2 online gespeeld.

NEGEN MILJOEN KEER VERKOCHT

En toen kwam Halo 3 voor de Xbox 360: de afsluiting van de trilogie. Opnieuw was de hype gigantisch en wachtten miljoenen gamers gespannen op het moment dat de game in de winkels zou liggen.
Commercieel was Halo 3 een overdonderend succes. De game zette 300 miljoen dollar om in de eerste week en een miljoen spelers speelden Halo 3 in de eerste 24 uur na de release van de game.
Op 3 januari 2008 werd er opnieuw gemeten: op dat moment waren er maar liefst 8.1 miljoen exemplaren van Bungie's shooter over de toonbank gegaan. De meest recente cijfers komen uit op (bijna) 9 miljoen, en dat voor een shooter wiens singleplayer campagne nauwelijks verraste. De actie stond wederom als een huis maar was ook zeer herkenbaar en weinig vernieuwend.
Het was dan ook het totaalpakket dat van Halo 3, net als deel 1 en 2, een musthave shooter maakte, met opties als co-op voor vier man, verschillende spelmodi voor zestien spelers en de briljante save film feature.
Een waardige afsluiting van een indrukwekkende reeks.



LEAD WITH RIGHTEOUS FURY.

"VERNIEUWEND, VERDIEPEND EN VERSLAVEND LEUK!"
POWER UNLIMITED

WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR II

NU VERKRIJGBAAR







WWW.DAWNOFWAR2.COM





POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

HALO WARS REVIEW
"EEN PRESTATIE VAN FORMAAT"

HALO HISTORIE
DE EERSTE ECHTE FPS OP CONSOLE

EEN RTS VOOR IEDEREEN!
ZES PU REDACTEUREN OVER HALO WARS

PRIJSVRAAG
ONTMOET MASTERCHIEF!

HALO VOORUITBLIK
HALO 4 LAUNCHGAME VOOR NIEUWE XBOX?

UNSC

HALO WARS™